平成2年9月10日発行(毎月1回10日発行)第4巻第9号(通巻42号) 昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●NEW
ロードス島戦記・福神漬
麻雀刺客
ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ
ファミクルパロディック2
デ・ジャ
●LIST
ゲームプログラム9本
MSX 400
●特別付録
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
イケイケ‼ブック〈天の巻〉
●㊙情報満載
〈三国志Ⅱ、魔導物語1-2-3
の攻略マップほか〉
ゲーム十字軍
●ATTACK
クリムゾンⅢ
ソリッドスネーク
シュヴァルツシルトⅡ
●400万台突破記念
MSX大賞発表
1990
SEPTEMBER
490YEN
9

KONAMI

潜入と破壊の美学。

Operation 2

出動の前に極秘情報の一部を公開しよう。ホフク前進を有効に使え。鳩は捕えるときっと役にたつだろう。
また、敵は愛国心が強いのだ。「国歌」の威厳を利用せよ。スプレーとライターも工夫すれば武器として使える。
チョコレートや、形状記憶合金の効果も考えろ。そして、脱出に必要なハンググライダーを探すのだ。
任務の達成は全て、キミの「頭脳」しだいなのだ！ 以上、健闘を祈る……over。

対応 SCC 搭載 4M ROM／ 好評発売中 7,800円(税別)

●コナミ週刊テレホンサービス実施都市【北海道地区】札幌(011)241-4900 【東北地区】青森(0177)22-5731 秋田(0188)24-7000 【関東地区】東京(03)262-9110 【北陸地区】新潟(025)229-1141 【関西地区】大阪(06)334-0399 【四国地区】松山(0899)33-3399 【九州地区】福岡(092)715-8200 大牟田(0944)55-4444 志布志(0994)72-0606 鹿屋(0994)44-3977以上、全11局ただいま開設しております。

「ソリッド スネーク」に再び指令が発動された。
「潜入作戦」独特の緊張感と臨場感が、全身に波状襲来。
ゲームの世界に、能動的体験を出現させた
リアルストーリー＆リアルシーン。
「メタルギアワールド」が、再び挑発する。

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

ソリッド スネーク　メタルギア2

© KONAMI 1990

コナミ株式会社

本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

SONY

MSX 400 夢をのせて400万台。

※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまだ発展する、もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか?

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリニトロン管採用とアナログ21ピンRGB入力が、鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。

トリニトロンカラーモニターCPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。

3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力、そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の『プリントショップII』を使えばハガキやカードのカラフルなプリントアウトもできる。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にするのが「グラフィックボール」。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)

連射ジョイパッドJS-303T
標準価格2,000円(税別)

グラフィックボールGB-6
標準価格9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可)

ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のついた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。

MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト、『文書作左衛門XVバージョン』がついた。

●MSX2+仕様 ●JIS第1、第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備 ●FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色の自然画モード ●BASIC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

クリエイティブパソコンF1 XV
HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

F1·SYSTEM

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。

9 1990 SEPTEMBER

CONTENTS

FAN ATTACK

FAN NEWS

PROGRAM

INFORMATION

特別付録

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	×2	❹
対応機種	MSX2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／MSXはROM、はディスク、はMSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2＋でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。なお、編集部は8月11～19日の間夏休みです。ご注意ください。

☎03-431-1627

CRIMSON III クリムゾンIII ―邪神復活―

邪悪なるもの復活す。勇者よ立て!

クリスタルソフト
☎06-326-8150
発売中

媒　体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,700円

かつて勇者たちの活躍でたおされた邪神が復活した! 超機械生命体クリムゾンと戦うRPGシリーズ第3弾の登場だ!!

いまふたたび大冒険がはじまる!!

だれでも楽しめてスケールは大きい!

2つの戦いの伝説があった。世界を支配した凶暴な統主から人々を解放しようと立ち上がり、みごとそれをはたした3人の戦士の物語『クリムゾン』。

その50年後、ふたたびあらわれた邪悪なものから世界をすくうために、不思議な玉に導かれて集まった5人の勇者たちの冒険『クリムゾンII』。

彼らの活躍によって世界に平和が訪れてから800年、数十世代に渡る長い、静かな時が流れていった。

しかし、今また邪悪なものが復活しようとしていた。

古代文明の残した最悪の遺産、超機械生命体「クリムゾン」が復活し、人々をどこかへとさらいはじめたのだ。

ゲームの舞台になるタストニア大陸の小さな町、アンダースに住む主人公は、クリムゾンの手下によって村をおそわれ、妹をつれさられたことからクリムゾンの伝説にかかわり、運命に導かれるままに勇者として旅立つことになる。

そして3人の仲間たちと出会い、いつか邪悪なるものクリムゾンと対決するのだ。

シナリオは主人公の物語にはじまり、女戦士ソーニアと、僧侶クウランに出会ったところで彼ら2人の回想にうつる。その後魔法使いマリウスと合流して、パーティが完成。4人そろっての本編の物語へと続いていくのである。

ゲームはフィールドのマップを移動しながらモンスターをたおして経験値をかせぎ、レベルアップしてイベントに立ち向かう、ごく普通のRPGになっているので、だれでもかんたんに楽しめるだろう。

戦闘

◀モンスターと戦って、経験値とお金を手に入れる

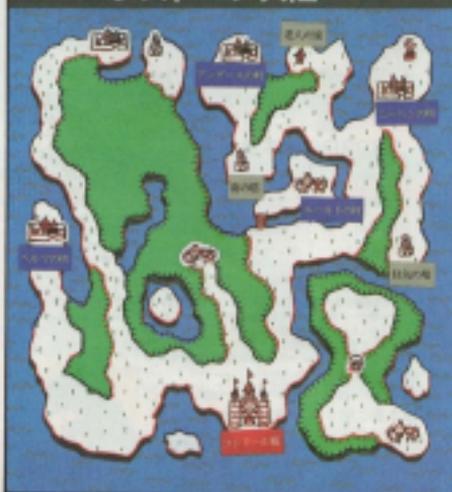
買物

◀お金を使って、武器やアイテムをショップで買う

休息

◀戦いで失った体力や魔力を宿屋に泊まって回復させる

魔法

◀攻撃、防御、回復、移動などの魔法を使うこともできる

いにしえの邪神クリムゾン復活!!

アンダースの町に異変が!

主人公のキミは、アンダースの町にすむ、勇気ある青年だ。ある日、自宅の2階にいたキミは、けたたましい足音で目がさめた。なにごとかと思っていると、近所のオッチャンが部屋にかけこんできて、叫んだ。

「たいへんじゃ、いきなり化け物どもがおそってきて、町のひとたちをさらっていこうとしておる!/ 妹のマリーヌも連れていかれてしもうたぞ!/」。

大切な妹までつれていかれちゃたまらない。キミは愛用の銅の短剣をつかんで下へかけおりた。するとそこにはロンギョンと呼ばれる下っぱ兵士がいた。

「ちょうどよいわ、おまえもいっしょに来い!/ クリムゾン様のためにはたらかせてやろう!/」そう言って敵は飛びかかってきた。

敵は思ったよりてごわく、短剣1本で戦うのはけっこうつらいが、なんとかたおせるだろう。最初の敵をうちたおして町へ出てみると、町には老人や子供ばかりがのこされているだけで、妹の姿もない。町の人の話では、敵の化け物たちは、町の南にある塔で一休みするらしい。

キミはきずぐすりをタップリ買いこむと南の塔へと向かった。

●あわてて下に降りてみると、我が家の中に、化け物の下っぱが入りこんでいた

●えっ? 化け物が出たって? いったいなんでまたそんなことが起こったんだ?

●最初に対決する敵は、下級兵士といった風体のロンギョン。こいつはザコの部類だ

南の塔で邪神の手下をたおせ!

南の塔は4階だてで、町の人たちは、最上階にとらえられているのだが、そこへ行き着くまでの道や塔の中には、不気味なモンスターがあらわれてキミが進むのをじゃまするだろう。

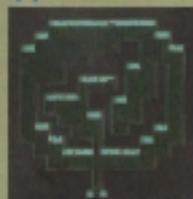
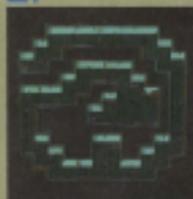
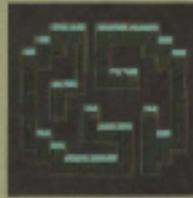
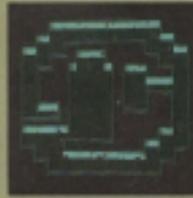
塔のところどころには宝箱があって、お金やアイテムが手にはいるはずだ。さて、最上階にたどりついたキミは、敵のパンドーラと対決、これをたおして町の人々を助け出すのだった。

●塔の中で宝箱を発見した。中から出て来たのは皮のたて。これで防御力がアップ

●塔の中は見通しがきかない下のようなダンジョンだ

●●最上階にたどりついた。敵の背後に村人たちがとらえられている。その中には妹の姿もあった。さあ、こいつをたおすぞ!

南の塔 全マップ

1F

2F

3F

4F

モンスターはてごわいぞ!

モンスターたちはこのシリーズの魅力であるデザインのよさを受け継いでいる。もちろん油断できない相手ばかりだ。

ロンギョン	ミドロイド	ミューラビット	ひとくいぐも
すなミミズ	**レッドチッカー**	**ヨロイトカゲ**	**イール**

うけつがれた勇者の血により若者は旅立つ

ふたたびアンダース・勇者の旅立ち

無事に町へ帰りついてみると、町は活気を取りもどし、武器の店や宿屋もいつものように開店していた。妹のマリーヌも帰っているし、めでたしめでたしなのだが、なぜあんな化け物がとつぜんあらわれたのだろう。

それに、クリムゾンというのは、大昔に勇者によってたおされた邪神のはずだ。

いくつかの疑問を考えていると、病気の母が死んだ父の手紙を読んでくれた。

800年も昔、クリムゾンをたおした勇者こそキミの先祖であり、キミの家はいつの日か邪神が復活する日にそなえて、代々訓練を重ねてきたのだ。ついにキミの代で邪神は復活した。そしてキミは、邪神に立ち向かう勇者として旅立つ決意をした。

敵をたおすと、村人たちがおれを言いながら帰っていく。とりあえず役目をはたしたキミも、ひとまず町に帰ることにしよう

帰ってみると町はもとどおりに。むすこがいなくなって困っていた道具屋のじいさんにも感謝されるのだった

幼いころに死んだ父の遺言の手紙によって、新たなる勇者が誕生するのだった

もぬけのカラの家

冒険の旅にでたキミが最初に行くのは、手紙に書かれていた父の戦友だった老人の家だ。

町の東にすぐ見えるのだが、途中に海があるので山地をぐるっとまわりこんでいかなければならない。

途中にはさして強くはないけれどモンスターがおそってくるので、町の武器屋で剣や防具をそろえてから行こう。

また、道具屋で体力を回復させるきずぐすりやモンスターのはく毒を消すどくけしを用意することは基本中の基本だ。

さて、ザコモンスターをなぎはらいながらたどりついた家は人のいる気配がまったくない。

ただ留守なだけだろうと思いなんどか訪ねてみても、父の戦友だった老人の姿はあらわれない。いったいどこに行ってしまったのだろうか。それとももう死んでしまったのだろうか？

アンダースの町から東へあるけば、父の戦友だったという人の家は、すぐに見つけることができるはずである

家の中は家具などがあり、たしかに人が住んでいたという雰囲気ではあるのだが、めざす相手はどこにもいない

ニーベンの町の不気味なうわさ

老人の家をとりあえずあとにして、キミはさらに東へと旅をつづけ、やがて北側に墓地を持ったニーベンの町についた。

町でうわさ話をいろいろ聞いてみると、墓地に悪霊が出るとか、町の南に気のふれたお姫様の閉じこめられている塔があるとか、気味の悪いうわさばかり耳にする。これもクリムゾンが復活したせいなのだろうか。

閉じこめられている姫というのが気にかかるし、墓地にただ1人出入りしている墓守(はかもり)のじいさんも要チェックだろう。

とりあえず今は情報だけを仕入れておいて、この町はいずれまた訪れることにしよう。

墓地に悪霊っていうのは、なんだかはまりすぎてるような気がするのだが

墓守のじいさんは、どうもどこかがプッツンしているような感じがしてならない

音がする？　ポルターガイストってやつなのか、それとも別の原因があるのか

気が狂った姫は、動物の生肉しか食べなくなっているとか。う～不気味だなあ

ルールドの村にクリムゾンの爪あと

ニーベンの町の南西に、入り組んだ内海に浮かぶ大きな島が見える。橋がかかっているので渡ってみると、小さな村があった。だが、村人の数がない。

不思議に思って村中をくまなく歩きまわってみると、民家のかたすみに地下室へと続く階段があり、中には母と子がかくれていた。

事情をきいてみると、ここはルールドの村といい、村の人たちはクリムゾンの兵に連れて行かれたのだという。クリムゾンはアンダースの町だけではなく、ほかの町や村もおそったのだ。

はやく邪神をたおさなければ悲劇はくりかえされるだろう。

村の中にはまったく人気がない。どこかにかくれているのだろうか

やはり人がいた。クリムゾンの爪あとが、この村にはくっきりと残っている

めぐりあう者たち―勇者・戦士・僧侶・魔法使い―

コンドール城で王の悩みを聞く

ゆくてに大きな城が見えた。

タストニア大陸を治めるコンドール城である。

兵士たちがクリムゾンをたおすために、王の許可も得ずに出陣していくところだった。

狂気の塔に閉じこめられているるのはこの城の姫で、王は心痛のあまり、すっかり気力をなくし、姫を正気にした者には城の宝物をすべて与えると言う。

キミは姫を正気にもどすのに必要な真実の鏡をさがしにいったという女戦士ソーニアのゆくえをおってみることにした。

一方、邪神をたおす秘密を求め、城につかえる魔法使いの弟子マリウスも旅立った。いつか彼も運命に導かれ、キミのパーティに加わることになる。

兵士たちはクリムゾンをたおそうと、作戦もたてないままに出撃していった

城の魔法使いはクリムゾンをたおすためにマリウスを旅立たせるのだった

タストニア大陸の南に位置する、コンドール城。見かけより中はけっこう広い

コンドール城の王は、姫を救うために旅立ったソーニアの心配をしているのだった

ベルマの町で運命の出会いがあった

ソーニアをさがして大陸の西のはずれにあるベルマの町へやってきたキミが、体を休めようと入った宿屋の2階に、ソーニアが1人の僧侶と一緒にいた。

真実の鏡をさがして海のむこうにあるムーテシア大陸をめざしたソーニアは途中で嵐にあい、たった1人でムーテシアに流れついて、いくつもの冒険をして帰ってきたところだという。

僧侶の名はクウランといい、まだ修行中の身で、ある事情からソーニアと行動を共にしているのだという。キミはコンドールの城へ帰る道すがら、やがてパーティを組むことになる2人の冒険談を聞くことになった。

ソーニアをさがしてタストニア大陸の西のはずれにある、ベルマの町にやってきた

宿屋の2階で、ソーニアと合流した。クウランも、たよりになる仲間だ

便利なアイテムの話

道具屋で手にはいるアイテムできずぐすりといんせきのかけらは便利だ。主人公たち4人は全員魔法が使えるようになるのだが、はじめのころは魔法が使えない。旅の途中でモンスターに出会ったときに体力を回復させるきずぐすりは必需品だ。回復系魔法の補助や節約にも使える。また、いんせきのかけらを使うと、塔や地下のダンジョンにいても最後に立ち寄った町に帰れるので1つ用意しておこう。

きずぐすり

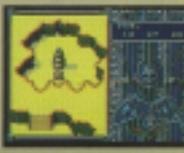
モンスターと戦っているうちに、体力が落ちたら、きずぐすりを使う

いんせきのかけら

ピカピカ!!と画面がフラッシュして

あっというまにもといた町へ飛んで帰れる

さらに物語は続くのだ！

勇者であるキミ1人のシナリオはここまでで、次回は舞台をムーテシア大陸に移し、ソーニアとクウラン、そしてマリウスの物語を追う。真実の鏡を求めるソーニアと師匠の病気を治すための薬草をさがすクウランの出会い。強烈にややこしい山道を、クリムゾンをたおすためのてがかりをもとめて歩きまわるマリウスのシナリオ。そして4人がそろっての最終パーティのシナリオへとまだまだ先は長い。

薬草を求め魔物の住む山に分け入ったクウラン

3人そろって城へ帰る。さて4人目のマリウスの調子はどうなのかな

来月につづく

ソリッドスネーク

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

TACTICAL ESPIONAGE GAME

コナミ
☎03 264 5678
発売中

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	新10倍/ディスク/パスワード
価格	7.800円

ようやく発売になったこのゲーム、さっそくハマっている人も多いと思う。深みのあるストーリーや凝った演出、場面にマッチしたBGMを堪能してほしい。

ソリッドスネークってどんなゲーム?

本来、人間ほど弱い生物はない。そのために人間は頭を使って外敵から身を守るために武器を生み出した。しかし、いくら強力な武器を使ったとしても敵の真正面からぶちあたってそう勝てるものではない。いかに英雄として名の通った戦士でもそれは同じ。頭を使って敵のウラをかいてこそ勝利につながるというものだ。それなのに今までに出てきた数多くの戦争ものアクションゲームはそんなことはおかまいなく敵の真正面から同時に何人もの敵をきれいにかたづけなくてはいけなかった。そんな矛盾を解決し、リアルさを追及したのが「メタルギア」である。

そして、そのシステムを継承し、さらにいろんなエッセンスを加えゲームによりいっそうの緊張感をとりいれたのが、このソリッドスネークなのだ。

情報をすばやく読みとれ!

画面に表示されるさまざまな情報をつねにチェックしておこう。敵より前に情報を手に入れるのはスパイの常道だ。

動体反応レーダー

潜入モード時に使用可能なスネークの特殊装備。アイテムの地雷探知機と組み合わせて使うこともできる。

LIFEゲージ

スネークの体力をあらわすメーター。レベルアップすることにより、7段階まで増加するようになる。

WEAPON(武器)

現在スネークが使用している武器をグラフィックで表示。さらに残り弾数もデジタル表示される。

EQUIPMENT(装備)

現在スネークが装備しているアイテムを表示。残り個数も表示されるので非常に便利だ。よく見ておこう。

O_2ゲージ

スネークの酸素の残量をあらわす。ガス室や水中でのスネークの生命にかかわるメーターなので注目だ。

生きぬくために必要だ！

ソリッドスネークというゲームは、基本的には敵に見つかってはいけない、というのが大前提だ。ということはつまり、武器はあくまで護身用というのが基本なのだ。しかし、マルフ博士を助けるためには越えなければいけないボスキャラというカベがある(実際にふっとばさないといけない壁もあるが)。そのために数多くの武器やアイテムが用意されているのだ。武器は数に限りがあり、使い切ってしまったら補給をしなければならない。弾薬セットで銃火器の弾薬補給ができるし、そのほかの爆薬などもザンジバー・ビルの地下などを探せば手に入るはずだ。しかし、欲張ってはいけない。弾数は上限も決まっているのだ。いくら取ってもその時点での自分のレベル以上に弾薬や爆薬を持つことはできないというわけ。

ハンドガン
アメリカ軍正式採用セミ・オートマチック・ピストルだ。サイレンサーが装着可能

サブマシンガン
アメリカ製小型軽量サブマシンガン。ショットキーを押し続けることによりフルオートになる

ハンドグレネード
アメリカ製着発信管式破片手りゅう弾。地面に到達すると爆発する。落下点はターゲットで示される

対空ミサイル
携帯式対空ミサイル。レーダー内の敵を狙撃可能。画面外でも攻撃できるのが強みだ

リモコンミサイル
アメリカ陸軍主力個人対戦車用ミサイル。発射後のミサイルの方向をカーソルキーで修正できる

プラスチック爆弾
白色をした粘土状の爆薬で変形可能。爆破方式にスイッチ式とタイマー式がある。画面外でも爆破可能

対人地雷
圧力タイプの対人地雷。ホフクモードで回収できる。地雷探知機を使用することで位置の確認ができる

カモフラージュ・マット
あらゆる地形に対応できる。ホフクモードでマットの下に潜ることで姿を隠すことができる

無力化ガス
暴動鎮圧用手りゅう弾。地面に達するとガスを風下に噴出する。ガスの向きは矢印であらわされる

マウス
ダミー・ロボット。仕掛けやセンサーを発見するのに役立つ。物音モードの解除にも役立つ

ライター
100円ライター。使用方法は不明(モデルはジッポーライターのように思えるが)

サイレンサー
消音器。銃声を消すことができる。これを装備すると発砲しても物音モードには入らない

アイテムは基本的にストーリーに素直に従ってさえいれば、すんなり手に入る。ストーリーに忠実にゲームを進めるためにはこまめに無線機を使い、情報を収集することを怠らないことだ。レーションなどはまめに拾っておこう。思わぬところで役にたつこともあるぞ。アイテムの中には使わなくてもゲームの進行に差し支えないものもあるが、1回は必ず使ってみよう。

タバコ
スネーク愛用の煙草。スタート時から持っている。なにかと便利なアイテムだったりする

双眼鏡
プレイヤーを中心に上下左右の4画面分を見ることができる。場所によっては室内でも使用可能

ガスマスク
毒ガス室でも長時間にわたって活動ができる。プレイヤーの使う無力化ガスにも有効だ

ボディ・アーマー
敵からのダメージを半減する防弾チョッキ。効果は銃弾のみに限られているのが玉にキズ

酸素ボンベ
水中でのO_2ゲージを倍に増やしてくれる。水上に浮上することにより満タンに戻るぞ

地雷探知機
これを装備するとレーダー上に地雷が白い光点となって表示される。プレイヤーの仕掛けた地雷にも有効

ダンボール
ザンジバー・ランド行きの伝票が張られたダンボール。今回もかぶって使うのかな？

ナイトビュア
暗闇でも真昼のように見える暗視ゴーグル。これを装備すると無灯の暗闇の中でも活動できる

レーション
携帯食料。装備しておけばライフがゼロになったときに自動的に回復もしてくれる

カセット・テープ
ザンジバー・ランドの国歌が入っているテープ。何回か使うとダメになってしまうのだ

卵
バイオ・ラボにあった卵。なんの卵で、どういうふうに使えるのかはあとのおたのしみ

スプレー
LPガスを使った強燃性のラッカー系塗装用スプレー。ほかにはなんの特徴もないのだ

ハングライダー
迷彩色のハングライダー。もちろん空を飛ぶのに使う。どこで使うかはおいおいわかってくるでしょう

カゼ薬
鼻炎用のカゼ薬。くしゃみ、鼻水、鼻づまりに効果があるようだ。1回1ピンなのが惜しい

ブローチ
ナターシャ・マルコヴァからもらったブローチ。ザンジバー・ランドのマークがモチーフになっている

レッド・カード
カード1から3までの代用品。あけるドアの数が増えてくるとありがたみを感じてしまう

ブルー・カード
カード4から6までの代わりになる。べつになくてもゲームの進行に影響はないので御安心を

グリーン・カード
カード7から9までの代用品だ。イベント的に重要な場所はほとんどこれで開けられるぞ

タワービルに突入

ホーリー・ホワイト救出

ふう、熱い熱い。灼熱の砂漠地帯を越えてやっとタワービルの中に潜りこめた。と思ったら通信が入ってきた。ホーリー・ホワイトからだ。どうやらしくじって捕まったらしい。目隠しされていたために監禁場所の位置もわからない。わかるのはまわりから聴こえてくる音だけ……。これをたよりに彼女を探すしかない。

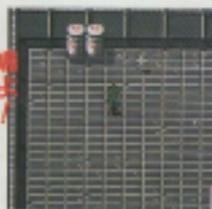
やっと見つけた彼女は、通信機のノイズ混じりの画像とは別人のようだった。女の子の扱いに慣れていないこっちはもうドキドキしているだけだった。

やっとホーリーを見つけられたぜ

屋上に向かえ！

ホーリーとのドキドキの会話は実に有意義だった。彼女はカードをコピーしてくれていた。これでまた新たな展開が期待できるというものだ。

さらに彼女はマルフ博士の生存も確認していた。しかし、博士の放った伝書鳩はエレベータ口を登って行ってしまった。それが唯一の手がかり。敵よりも早く鳩を探さないと……。しかし、屋上に向かうスネークを待ち受けていたのはレッド・ブラスターだった。死闘を繰り広げたすえ、なんとかレッド・ブラスターをしりぞけ、屋上に向かう。いた／　鳩だ。屋上をこちらのドタバタをあざ笑うように飛ぶ鳩を見て少々きげんをそこねたスネークだが、いざ鳩を捕まえようとしてふと気が付いた。どうやってあの鳩を捕まえる？　撃ち殺してはもともこもない。

鳩よ！

ペトロビッチ博士との会話

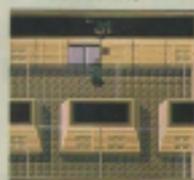
なんとかマルフ博士と連絡が取れたが、博士はチェコの生まれで、英語が話せない。せっかく接触できたのに……。そうだ、ペトロビッチ博士に連絡を取ってみよう。彼はマルフ博士の友人。なにかわかるかも知れない。

ペトロビッチによると、ナターシャというプロの女エージェントがマルフと会話できる可能性があるとわかった。彼女は兵士に変装しているのだ。ザンジバー・ビルに戻ってみよう。

Boss 4th RED BLASTER

タワービル30階に登ると待ち受けているのがこのレッド・ブラスターだ。やつは爆発力の大きいグレネード弾で攻撃してくるのがやっかいだ。おまけに、スネークのまわりはトラップが張り巡らされていて身動きが取れないときている。傭兵（ボスキャラ）に詳しいジョージ・ケスラーいわく、「目には目を、グレネードにはグレネードだ」ということで、やつを倒すにはグレネード弾を使うことが第１条件となる。グレネード弾を持っていない人は、どこからかかき集めてくるように。グレネードを選択すると、スネークの前方にサイト（照準器）があらわれる。これをやつに合わせておいて、弾を発射するわけだ。動きがすばやいので狙いにくいが、グレネードの爆発力が強いので、多少はずれてもやつにダメージを与えられるぞ。

頭上からいきなり話しかけるな

こいつを倒せばトラップは解除される

ザンジバー・ビルに戻る

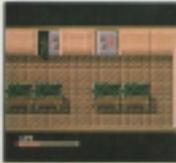
ナターシャを捜せ！

ナターシャを捜してザンジバー・ビルに戻ってきたが、いったいどこを捜せばいいというのだ。見当もつかない。困ったな……。そうだ、まだこのビルをすみずみまで探検していないじゃないか／ 4階とかいままで全然行けなかったところにいってみればなにかある／ そう考えたスネークはエレベータで4階に向かった。

4階はザンジバー・ランドの兵士たちの居住区になっていていろんな施設が揃っている。医務室、食堂、トイレ……。生活の臭いがプンプンする。ん？まてよ、たしかペトロビッチのヒントにトイレっていうのがあったな。あそこを見張れば、女兵士に会えるかも知れない。男性用トイレには入れるのだが、女性用トイレには入れないのだ。

ナターシャ・マルコヴァ。元オリンピック代表のスケート選手。いまはエージェントとして活躍

ついにマルフ博士と……

ん？ 女子トイレ？

やっと会えた女エージェントナターシャ・マルコヴァ。彼女は通信機を使って、マルフ博士と連絡をつけた。マルフ博士はタワービルの北のクレバスの向こうにある収容所にいるらしい。さっそく2人は女性用トイレの中にあるエレベータを使って近道である地下道に向かった。

ひとつ気になるのはナターシャはなぜ元オリンピック選手だったという自分の過去を隠しているのか？ ということだ。そして、なぜ彼女はわざわざエージェントなどになったんだろう？

ナターシャとマルフが通信機を通して会話した。マルフはクレバスの向こうの収容所に……

マルフとの会話

地下通路を通って

うしろからついて来るナターシャにせかされるように通路を走り抜けるとエレベータがぽつんと1つ。上行きのボタンを押すとやがてエレベータは1階に到着した。そこには懐かしい顔があった。ペトロビッチ博士……メタルギアの開発者。あたり前のあいさつを交わすと3人はエレベータを降りふたたび通路を走る。しかし、ペトロビッチがギブアップ。すこし休憩しよう。

ペトロビッチを救出

かなり時間がたち、いらいらしているところへようやく博士がトイレから帰ってきた。さあ出発だ。エレベータをあがって外に出るとそこはもうクレバスの前だ。どこかに渡るところはないかと探すと、大きな橋が見えてきた。先に博士が橋を渡り、大丈夫なことを確認したあと、ナターシャが続く。橋の中ほどまでさしかかって、彼女はスネークを呼んだ。スネークがナターシャのほうへ駆け寄ろうとしたとき、橋にミサイルが／

爆発!!

橋は爆破された。その張本人はあのメタルギアなのか？

あの足は……メタルギア!!

クレバスの向こう側

手段をさぐれ

たのみの橋が破壊されてしまい、ほかに手段を探していたところへホーリーから通信が入った。ザンジバー・ビルにあるハングライダーを使えばこのクレバスを越えられるというのだ。スネークはすぐにザンジバー・ビルに戻った。無事、ハングライダーを手にいれたスネークはパラシュート降下訓練用のベランダに向かう。これでクレバスを越えられる！　安心したスネークの乗っていたエレベータが突然止まった！

ザンジバー・ビルに戻る

ダイビング!!

使えなくなった20階行きのエレベータのかわりに10階から非常階段に登れることがわかった。

勢いよく非常階段へのドアを開けるとそこに見張りが数人待ち受けていた。やばい！　ここは逃げるしかない。見張りとの追いかけっこだ。途中、トラップが仕掛けられていたりして苦戦したが、なんとか20階にたどりつけた。さあ、ベランダからハングライダーでクレバスを突破するぞ！

ゆうゆうと空を飛ぶハングライダー

Boss 5th ULTRA BOX

なぞの男からの挑戦

4人組の暗殺集団ウルトラ・ボックス

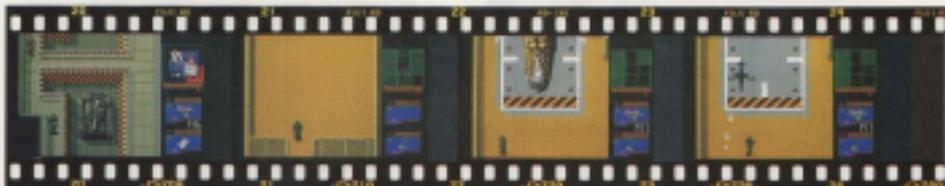
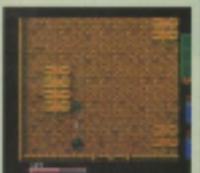
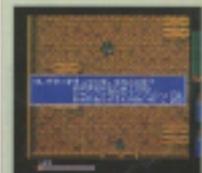
ベランダに向かおうと20階行きのエレベータに乗ったスネークだが、20階を目の前にして、エレベータが止まってしまった。警告の声と同時にあらわれた4つの人影。スネークを倒すべく送りこまれた刺客……。それが恐怖の暗殺集団、ウルトラ・ボックスだ。4人がばらばらにスネークに攻撃をしかけてくるので的を絞りにくいが、まず、画面下に行き、1人を天井から降りられなくしてしまい、攻撃を封じたあとで左右から攻撃をしかけてくる奴をかたづける。これでずいぶん楽になるはずだ。あとは上から攻撃しているやつをゆっくり料理して、仕上げに今まで攻撃を封じていた下のやつを攻撃しておしまい。そのあと、エレベータは使えなくなってしまうのだ。

Boss 6th PREDATOR

ハングライダーでクレバスの北に降り立った場所からすぐに行けるのがアンブッシュだ。その中に潜んでいるボスキャラ、プレデター。その中に隠れ、相手のスキをつくのがうまいやつだ。そして、必ずスネークの背後から攻撃してくる。だから、1度出てきた場所を覚えておいて相手の移動を感じたら、それに合わせてふりかえればいい。もっと簡単にやっつけたいというむきには、まずボーッとつっ立っていてプレデターの攻撃を待ち、こちらのうしろから攻撃してくるプレデターを狙い撃てば攻撃されることなくダメージを与えられる。この方法だとマシンガンかハンドガンで簡単に倒せるので、弾も節約できて一石二鳥。やつを倒すとカード8が手に入るぞ。

いちいち名乗りをあげるボス

わりと簡単に倒すことができる

★このページから突然入ってくるイラストは、おなじみコナミのハヤサカさんの「見ちゃダメ♥」チェックなのだ。「カラダ張ってます」(早坂談)。

バイオ・ラボ、そして収容所

レーザーフェンスを解除せよ

プレデターを撃退したあと、あたりをうろつくと、収容所のようなものを発見することができた。今までの収容所に比べるとけた違いに大きいのが双眼鏡で確認できた。しかし、入口に張られているレーザーフェンスを解除しないと中には入れない。そばにある小屋にいた子供に話を聞いてみても、なんだかはっきりしないことばかり……。しょうがない。

プレデターのいたアンブッシュの向こうにはバイオ・ラボがあった。中を見まわすとなにやら卵のようなものがあったので、とりあえずいただいておくことにした。しかし、レーザーフェンスの解除の方法はこの卵には関係がありそうもない。いったいどうすればいいのか。スネークはよい考えも浮かばないまま収容所の前に戻っていった。

こいつがジャマをして中に入れない

やっと収容所に…

さすがに今までの収容所とは比べものにならないほどの厳重警備だ。ちょっとでもすきを見せるとすぐに見張りに見つかって戦闘になってしまう。

しかし、いったん部屋にもぐりこんでしまえば戦闘モードから抜けられるらしいので、積極的に部屋に入ってみよう。

いちばん奥の部屋があやしいな。あそこにマルフ博士がいるにちがいない。スネークはエレベータのスイッチを押した。

収容所をすみからすみまでまわる

ふくろうかヘビか？

卵からかえったフクロウ。こいつが出てくればラッキーなのだ。なにに使うのかは自分で考えよう

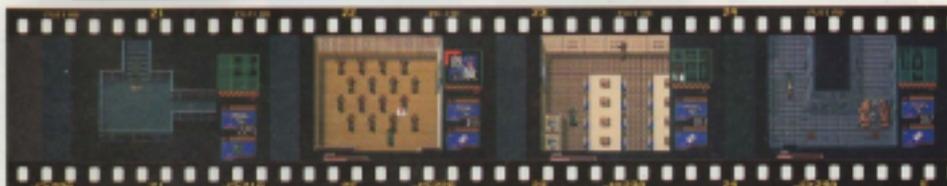
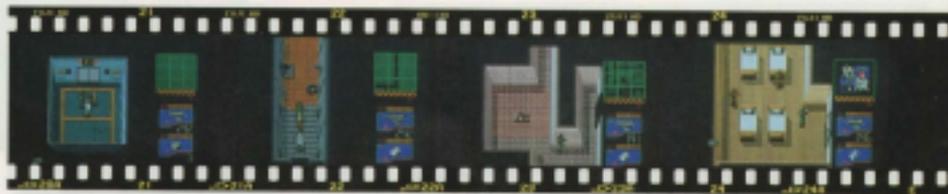
ハズレのヘビ。なにかとやっかいなことをしてくれる。はやめに持っているレーションを捨ててしまえ

バイオ・ラボに置いてある卵は実は2種類ある。1つはフクロウの卵。もうひとつはヘビの卵なのだ。どちらが当たりかというとフクロウの卵なのだが当たりかはずれかは卵がかえってみないとわからない。フクロウがひじょうに重要な役割を果たすことは、収容所のそばの小屋にいる子供の話を聞いていればわかるはず。ヘビのほうは面倒なことに持っているレーションをすべて食べてしまうのだ。しかも、ヘビを捨てないとレーションを取るはじから食べられてしまう。捨てかたはマスター・ミラーが知っているからそれに従うようにしよう。卵がかえるまではアイテムを何度も見ているようにすれば被害は最小限で食い止められるというわけだ。

Boss 7th NIGHT SIGHT

謎の男からの励ましの通信だ

収容所のエレベータを降りると、スネークのファンだという謎の男から通信が入る。次にあらわれるナイト・サイトについてのデータをことこまかに説明してくれるので、チェックを忘れないように。さて、ナイト・サイトのうまい倒しかただが、プレデターのときの戦いかたを応用すればいいのだ。問題は相手がどこにいるかを確認することだが、敵が発砲してきた瞬間に注目しよう。弾の出どころをさぐれば、相手の位置がわかる。つまり、相手の弾を避けながらヒットアンドアウェイ、撃っては逃げるというパターンを繰り返すのだ。うまい具合に弾をヒットさせられれば、ナイト・サイトの姿が一瞬だがあらわれるので、ますます狙いやすくなる。

弾を当てさえすれば姿が見られる

マルフ博士を発見！ しかし…

行く手をはばむ硫酸

見えないボス、ナイト・サイトをなんとか倒し、あたりをうろついてみる。すると、まるでこっちが来るのを待ちかねていたようにスゥっとあいたドアがある。待ち伏せされている？ と不安になったが、とりあえず次の部屋に入ってみることにした。ゲ／ なんだこの液体は／ 「収容所にはネズミよけの硫酸がまいてある」。収容所の子供が言っていた言葉をスネークが思い出すのにそんなに時間はかからなかった。硫酸か……。こいつはなかなかやっかいなシロモノだ。しかし、硫酸のまいてある先には新たなドアがてぐすね引いてまっている。ここはいっちょ、通信でだれかに知恵をあおぐとするかな。

案外簡単に硫酸は中和できた。しかし、次のドアのロックを今までのカードでは解除できないとわかった。あせるスネーク。そこへ謎の男から通信が……。

◆なんとかしてこのように硫酸を中和しないと……

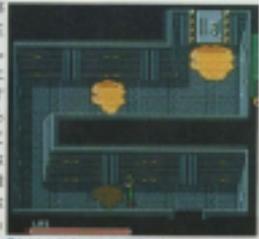
時すでに遅し！

◆スネークがたどりついたときには、すでにマルフ博士は息をひきとったあとだった。スネークのくるのが遅かったのか？

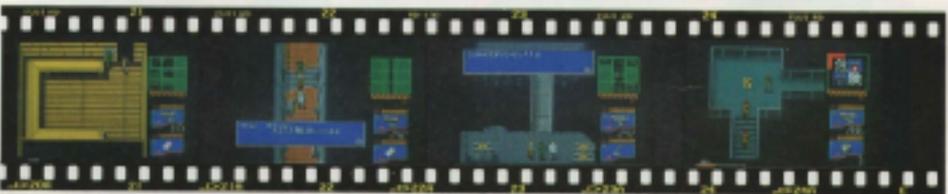
どうにかカードを見つけ、ドアを開けたスネークには、ベッドのそばに立っている白衣の男がもう１人の横たわった白衣の男の首を締めている……ように見えた。が、ベッドのそばに立っていた男は、こちらを振り向いて語りかけてきた。あっ？ なぜこの男がここにいるのか？

しかしそんなことはスネークにはどうでもよかった。マルフ博士はすでに死んでいたのだ。

なんなんだ？ この男は？

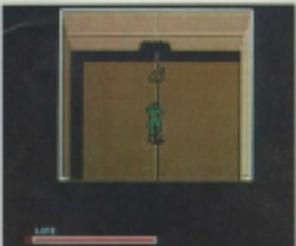
◆正体がばれてひらきなおるなよ

マルフ博士が死んでしまい、落胆するスネークをしりめに、なぜか男は平然とした顔をしている。突然のことに動揺した様子も見えない。人が１人死んだんだぞ／ なぜなんだ？ しかし、その直後に入ってきた通信によってすべては明らかになった。送り主はホーリー。彼女の報告はこの男についての過去から現在までの経歴、行動についてことこまかにふれられていたのだ。男のとんでもない正体とは……。それはゲームをプレイしている人によって、さまざまな感情を持つことになるにちがいない。ある人にはやり場のない怒りが、ある人にはあわれみにも似た感情が……。こんな人間くさい、プレイヤーを考えこませるゲームが今までにあっただろうか？ ソリッドスネーク……おそるべきゲームである。

◆こいつを倒すにはリモコンミサイルしかない。うしろから攻撃だ

苦しい!!

カートリッジを守りぬけ!!

金庫のカギはどこだ？

金庫の鍵をよこせ！　たしか男はそんなことを言っていた。この金庫の鍵をナターシャからあずかったということも。しかし、自分にはその記憶がない。彼女からもらったのはカードとブローチが１つだけのはず。たまらず通信機を手に取る。なんかいいアイデアないかな？

おう、そうか、このブローチにはすごい秘密があったんだ。さっそくそれを証明してみようじゃないか。しかし、いったいどうすればいいんだろうか。学生時代に理科の勉強をさぼったつけがこんなところでまわってくるとはねえ。因果なもんだ。

○金庫のカギはいったいどこにあるのか

ネズミの大群だ！

○ヨゼフ・ノルデン。動物全般にすごく詳しい。ネズミの対処法のヒントを教えてくれるのだ

○ネズミを倒さないとこの部屋の奥にあるカートリッジが取れない。どうすればいいんだろう？

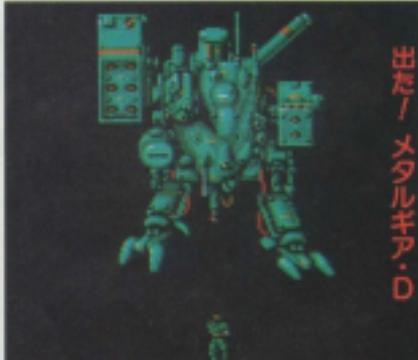
金庫を開けたはいいが、レーダーを見るととなりに白い光点が……壁の穴から忍びこむようにとなりをのぞきこむと、なんとネズミの大群！　あわてて穴から出てきたスネークだが、彼はその中にカートリッジが置いてあるのを見逃さなかった。

宿命の対決

カートリッジを無事に手にいれ、収容所を脱出しようとしたスネークの足元が、突然大きな口を開けた。しまった！　落し穴だ！　ダストシュートのようにするすると下に落ちていくのがわかる。

ふと気がつくとあたりは一面真っ暗闇。呆然としてたちつくすスネーク。そのとき部屋の中に何者かの声が響きわたった……。

○部屋の中に不気味な声がこだまする

○ついに出た！　オープニングに出てきたメタルギア・Dだ。攻撃は激しいぞ

最後の戦い!

試練は続く……

メタルギア・Dは破壊できたが、とんでもないワナが待ち受けていた。今まで持っていた装備品にみんな火がついてしまい、装備を全部捨てなくてはならなくなった。早くしないと体力まで減ってしまう。スネークはロイ・キャンベルの指示に従うしかなかった。

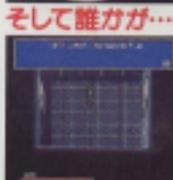
そして、またも謎の声がスネークを誘うように聞こえてくる。1対1で勝負しろだと？　こちらはまるはだかだ。どうしよう？

火がついた!

肉弾戦だ!!

←この男が今までスネークのやることにいちいちチャチャを入れてきたやつだ

カートリッジ奪還!!

死闘のすえ、決着はついた。勝者はみごとカートリッジを取り戻し、敗者は爆音と共にこの世から姿を消した。戦いは終わったかのように思えた。

そこにまた別のところから声がする。どこかに聞き覚えのある……しかも自分の運命に重大な影響を与えたその声の導くままにスネークはドアを開けていった。

待っていたのはもちろん関口宏なんかではなかった。

←涙の別れ。さらば!

そして誰かが……

←またも誰かがスネークを呼ぶ

←この男はいったい誰なんだ？見当はだいたいつくが……

健闘をいのる!

特別企画　ソリッドスネークin秋葉原

→またまた出ました。コナミ広報部宣伝企画室の華、早坂さんと砂井さんです。なにかと話題のこのお2人。最近は取材も多いそうです

7月某日。まんぼうは編集部で原稿書きに疲れ、ボーっとしていた。「ああ、なんかいい企画ないかな」と思っていたところへ、1本の電話がかかってきた。「どうも、コナミの早坂です」。

とっさにまんぼうはまわりくどい企画を思いついた。秋葉原にでも行って、ソリッドスネークの評判を聞いてみよう。自分でプレイしておもしろいと思ったソフトが読者にはどう受け入れられるのか、自分の感覚が読者とあっているかをためすいいチャンスだし、コナミの2人にも同行願ってもらえば、またあの美人2人と仕事できてラッキーじゃんか。

そんなわけで、秋葉原に行ってみた。おふたりはこころよく取材を受けてくださった。

お店の反応は右のカコミを見てもらうとわかるが、MSXのなかでもこのソフトはかなり好調で、ユーザーの反応も早い。しかし、残念なことにMSXのソフト全体の売行きは一時期よりも落ちているようだ。しかし、いいソフトはやはりそれなりに売れる。自分と読者の感覚にあまりズレを感じなかったのに安心した夏の1日であった。

サトームセン パソコンランド

ＪＲ駅前に、ラジオ会館（略してラジ館）という知っている人は知っているビルがある。このラジ館の上の階のほうはパソコン関係の品揃えがよく、平日でもお客さんがいっぱいだ。パソコンランドはそんな中にある。いつも返事が明るいさわやかな鈴木さんにお話をうかがった。「ソリッドスネークはけっこう好調ですよ。おもしろいゲームはちゃんと売れますからこちらもらくですよね」。

鈴木さん

↑いつも明るい人です

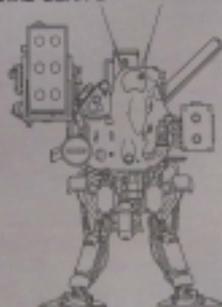
ロケット 3号店

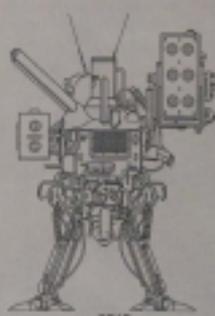
総武線の御茶ノ水方面のガード下にあるのがロケット３号店だ。ここのパソコンソフトの品揃えはかなりよく、ちょっと昔に発売されたソフトでもここにくればあったりする。マイコンホビー担当の橋本さんにお話をうかがってみた。「ＭＳＸ全体としてのソフトの売り上げは少々落ちていますが、発売日にはそれなりに売れていますね。ベストセラーと呼べるようなソフトが出てきてほしいです」。

橋本さん

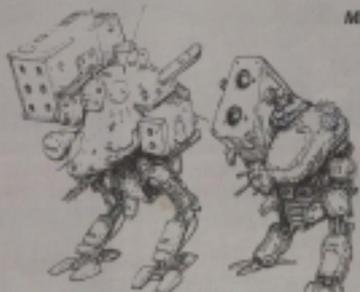
↑品揃えなら負けません

特別プレゼント！ソリッドスネーク設定資料

METAL GEAR D

FRONT

SIDE

REAR

GORIATE

METAL GEAR 対比図

METAL GEAR D

METAL GEAR

mk-Ⅱ

PETIT

METAL GEAR G

METAL GEAR & GIGANT

ソリッドスネークの魅力とは？

ひさびさにＭＳＸらしいと感じられるソフト、ソリッドスネーク。その魅力はずばり、緊張感にあると思う。これは他のタイプ（ＲＰＧやＡＶＧなど）では体験できない種類のものである。次はなにがおこるんだろう？　という期待と敵に見つからないように行動しなければいけないというプレッシャーとの間に生まれるあの快感ともいえる感覚こそ、このソフトの醍醐味。それは同時にゲームの中にプレイヤーである自分がいかにとけこめるかにかかっているのだが、人間味あふれるストーリーがそれをうながしているといえる。

おつかれさま～！

媒体	×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

軍事三国を相手に大戦争だ！

まずはロッサリアを攻める

Mファン編集部版のシュヴァルツシルトII・帝國ノ背信の物語レポートの第2回目。1度は滅亡を覚悟したオーラクルムの国王エム・ファンが、友好国ラターニアと同盟を結んだところから。現在のオーラクルムは、4つの星を領有し、資金力1090、資源力370となっている。

さて、ロッサリアから、ナッソスをとりかえしたオーラクルムは旧トリスティアの奪取を計画した。ロッサリアは現在ラターニアと交戦状態にあるゲルーマンと攻守同盟を結んでいるが、ゲルーマンはF2タイプ格戦闘型戦艦と、B2タイプ爆撃戦型戦艦で、80機単位の艦隊を2つずつ持っているので、あなどれない。また、全滅状態に追い込んだロッサリアもやがて自国艦隊をたてなおすだろう。

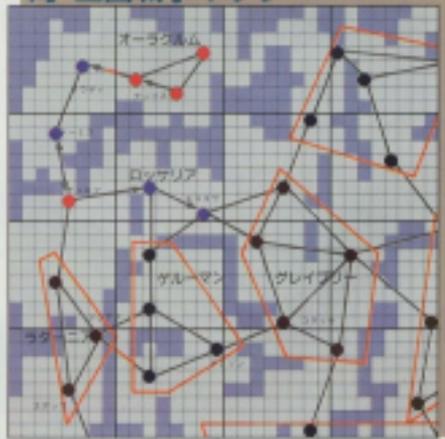
幸いラターニアと戦争に突入したゲルーマンは、戦力が落ちている。ここは短期決戦しかないとふんだオーラクルムは、所有していたB1型戦艦を売却して資金にかえた。そして全造船所でF2タイプを建造し、残り資金は造船所の建設にまわして一切の内政を停止、同時に艦隊の展開を開始した。旧トリスティア奪取作戦の開始である。

侵攻はとりかえしたばかりのナッソスと、旧トリスティアの南のラターニアから譲渡されたキュエフからの両面作戦だ。

自国はB型を持たずに、出撃した。惑星攻撃は同盟国のラターニアにまかせ、オーラクルムは先行して敵のFタイプ艦隊を迎撃するという作戦で、少資源、少資金で、惑星を攻略するにはとても有効だ。この侵攻作戦はまんまと成功し、3ターン後には旧トリスティアの2星、オウディとトーミスは、オーラクルムの領土となったのだった。

↑奪取作戦の第一歩は旧トリスティアの北の星、オウディーへの侵攻からだ

↑作戦はみごとに成功し、旧トリスティアはオーラクルムの領有する惑星となった

対 三国戦争マップ

↑オーラクルムは旧トリスティアからロッサリアの惑星を順に奪取して、以後ロッサリア領だった惑星からゲルーマン、グレイブリーの各惑星を攻略することになる。

ラターニアが滅亡したのだ

旧トリスティア2星を加えて6つの惑星を保有するようになったオーラクルムは、資金力1240、資源力470となり、ロッサリアも戦闘能力をなくしているため、とりあえず安定した情勢となった。しかし、同盟国ラターニアは、ゲルーマンに最も近い惑星アシアナを奪われ、危機におちいっていた。

オーラクルムはラターニアを守るために、各ターンごとに資金譲渡による支援をし、敵国と交戦状態になったときは、全軍をあげて支援した。

しかし、ゲルーマン、ロッサリアの影の指導国であり、ゲルーマンの攻守同盟国であるグレイブリーの率いるF３型、B３型200機４艦隊の大戦力の前には、とてもたちうちできなかった。数ターンをなんとかもちこたえたが、結局ラターニアは主星エデッサを攻め取られ、滅亡した。これにより、オーラクルムは同盟国をなくし、孤立した国になってしまった。しかも、ゲルーマンは国益を守るためと称してオーラクルムに宣戦を布告したのである。

ラターニア滅亡す。これでまた孤立無援の国になってしまった。つらいぞこれは

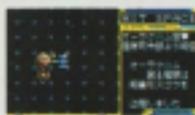
攻め込まれているラターニアから通信が

いまだロッサリアとグレイブリーは同盟を結んではいないが、事実上はついに軍事3国を相手にした、大戦争に突入することとなったのである。

対三国戦争の終結

オーラクルム国王エム・ファンは、まずできるかぎりグレイブリーと当たらないように戦うという方針を決めた。グレイブリーの艦隊はF４が主力で、しかも200機単位の艦隊である。戦力の整わない今すぐに戦うのは自殺行為と言っていいからだ。そして、しかけられた戦闘以外はできるだけさけ、場合によってはF２の第2艦隊も思いきって売却し、資金をNT値の引き上げにつぎこんで、グレイブリーと同レベルのF４を製造できるようにした。

戦闘時には、敵の艦隊は最短距離に攻め込んでくることを利用して、戦因艦隊のみを集中攻撃するという基本を忠実にまもり、また攻守同盟の関係を利用して、ゲルーマン・グレイブリーとの戦いのために、ロッサリア・ゲルーマンとの戦いで、戦闘を引き伸ばしてゲルーマン艦隊を徹底的につぶしておくといった戦術も工夫した。そのかいもあって、自国の惑星を一つも失わずにロッサリアの3星のうち2つを入手し、NT値もF４を製造できるまでになった。

仇敵ロッサリアの主星モスコウをオーラクルムのB型戦艦がついに攻め落とす

ここへ来てついにオーラクルムは攻勢に転じた。ロッサリアの主星を落とし、グレイブリー・ゲルーマンと全面対決となる。もっともゲルーマンはすでにそれまでの戦闘でぼろぼろになっており、相手はゲルーマンのF４艦隊にしぼられている。

戦争は力押しの総力戦になったが、常に正面攻撃をさけ、側面、後方から攻撃をする戦法により、敵艦隊もジリジリと戦力を弱めていく。旧ロッサリア星域から近い順にグレイブリー、ゲルーマン両国に艦隊を展開して戦艦建造の基盤になる惑星を奪い続け、まずゲルーマンを、続いてグレイブリーの主星を攻め落とし、長い戦争は終わった。

ゲルーマン主星サクソン、グレイブリー主星コラッサをつぎつぎ攻撃

ついにグレイブリーをたおす

Point 1 B型がないときは

本文中にも出てきたが、攻守同盟を結んだ国がB型の艦隊を所持している場合には、自国は必ずしもB型艦隊を所持する必要はない。惑星戦を挑んだばあい、その戦闘に勝利するには攻め込んだ惑星をせめ落とさなければならないが、その星を最終的に攻め落とした艦隊がたとえ同盟国のものであっても、惑星は戦因となった艦隊を所有する国のものになるからだ。

経済力のないオーラクルムにとって、B型を大量に造船することは大変な重荷になるが、同盟国の戦力を借りれば経済的な負担もなく、惑星攻略ができるのだ

Point 2 足の早いB型に注意！

グレイブリーやモーゴルハンとの戦争の後半で、生き残った敵のB型艦隊数十機のために星を奪われてしまうことがある。これは、艦隊戦では後方にいて攻撃しにくいB５以上の艦隊が２〜３回の移動で惑星に到達できるのに対し、自国のF型艦隊がそのあいだに迎撃しきれないためである。戦争の前半のうちに敵のB型艦隊をよくたたいておくことを心がけよう。

50機たらずの艦隊だと思って甘く見ていてはいけないのだ

油断していると、あっというまに惑星を取られてしまう

さてと国際情勢は……？

ソマリ星系東部の超大国エスパニアンは、小国アズラテックを侵略、ついにこれを滅亡させた。また、コルテナチスから独立を宣言したメヒコマーヤはこれを認めないコルテナチスとついに軍事的対決をきめ侵攻作戦を開始した。両国を支援しているエスパニアン、イストラムーの2国は、この戦争に介入して大戦になることをさけるため、静観するもようである。

国際情勢は、刻々と変化している

ついにメヒコマーヤが戦争に突入した

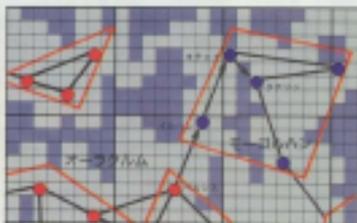
モーゴルハンと惑星をうばいあう

軍事3国との大戦争が集結したのもつかのま、今度はソマリ星系の問題児、モーゴルハンが、宣戦を布告してきた。

モーゴルハンの艦隊はF4型、B4型の250機ずつ4艦隊だが、すでにF6型の開発に成功し、しかも大戦争を勝ち抜いて経験を積み、士気の上がっているオーラクルム艦隊の敵ではなかった。移動力のあるB4型戦艦が、数と防御力にものをいわせて、攻撃を振り切って惑星を奪い取るという戦法にかくらんされ、国境の星を一度は奪われたりもした。しかし、数回の艦隊戦で少しずつ敵の戦力をけずりとり、抵抗するだけのFタイプがなくなったところで、モーゴルハンの星域に突入、8ターン後には敵の主星タアツゥに到達、わずかに残ったBタイプや惑星を取り囲む防御衛星ももののともせず、一気にこれを攻め落とし、ほとんど苦戦することもなく、5つの惑星を手に入れた。

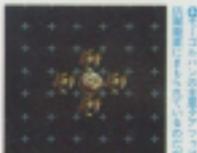
↑いかにも獰猛そうな感じのする、モーゴルハンの国王殿下の顔

荒武者の国●モーゴルハン

好戦的な性格を持つ民族の国。惑星数3だが資金力700資源力1420と経済的にはとても豊かでF4、B3の250機単位の艦隊を持っている、あなどれない国である。ポートガルーに手を出してエスパニアンに抗議されるような外交面の弱さもある。

対モーゴルハン戦争

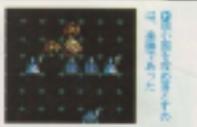
オーラクルム
モーゴルハン

←モーゴルハンの主星タアツゥは、防御衛星にまもられているのだが

↑今のオーラクルムの敵ではない

はじめて戦争をしかけてみる

旧モーゴルハンの東、惑星オゴタイと、エスパニアンの属国となっている国、ポートガルーの惑星ラガンサとは、わずか3ターンで行きつける距離しかない。いずれ対決するにちがいないエスパニアンにすこしでもプレッシャーをあたえておきたい情勢であるが、そのころエスパニアンはコルテナチスがメヒコマーヤによって滅ぼされたのを機に軍事介入、イストラムーとも全面対決し、戦力はかなり落ちている。いままで一度も自分からは戦争をしかけたことのないオーラクルムだったが、まず自国艦隊をポートガルー国境に侵攻させ、1ターンで敵の惑星にたどりつけるところで大国イストラムーと攻守同盟を結び、同時にポートガルーに宣戦布告、9ターンで、これを壊滅させた。

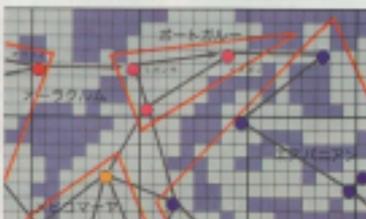
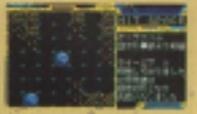
←弱小国を攻め落とすのは、楽勝であった

↑貧相でずるそうなポートガルー代表

落日の国●ポートガルー

かつては栄華をほこったが、いまやエスパニアンの経済援助によって、やっと生きながらえている国である。惑星数3、資金力200、資源力150と、完全な貧乏国だが、エスパニアンの北側をフタするような形であるため、戦略的には重要である。

対ポートガルー戦争

Point 3 同盟切れはキケンだ!

↑自力で敵国艦隊すべてをたおせない以上、同盟切れは死活問題になる

同盟を結んでいてつい忘れがちなのが期限。16ターンの間有効なのだが、期限切れのメッセージのあと、更新するならば外交コマンドで4ステップを使って再度同盟を結ばなければならない。うっかりすると1ターンの間は援軍がこないので、自国が弱っているときは危険である。

Point 4 NT値をガンガン上げろ

↑場合によっては、B型の新型を製造するよりも、F型の新型開発が重要だ

戦争のあいまに急いで侵攻する必要のない時期がある。こんなときはNT値やSV値を上げるチャンスなのだが、その資金を得るには艦隊を売るのが有効な手段だ。とくにBタイプの戦艦は防御戦争にはまったく必要がないので、これを資金にすれば最終的には戦力アップにつながる。

2大国の全面対決に大事件が！

ついにエスパニアンから宣戦布告

いまやイストラムー、エスパニアンと肩をならべる大国となったオーラクルム。

思い起こせば隣国トリスティアを見殺しにし、ロッサリアに金を出せと脅迫された屈辱の日々からなんと長い時が過ぎていったことだろう。

旧トリスティア、ラターニア、ロッサリア、ゲルーマン、グレイブリー、モーゴルハン、ポートガルの惑星たちも、今はもう平和なオーラクルムの一部となっている。

すでにNT値は最新鋭のF8、B8のレベルに達している。

保有惑星数28、資金帯2、資源帯4、総合資金力は3450、総合資源力4885と、初期の数十倍に達し、造船所の数も全星の合計で428となっている。

ソマリ星系の南西のはずれにある、女性ばかりの国ワルキリュアとも攻守同盟を結び、武力によって1度はエスパニアンに征服された旧メヒコマーヤ、かつてはコルテナチスだった星域も、老大国イストラムーによって平定され、ソマリ星系はオーラクルム、イストラムー、ワルキリュアの3国対エスパニアンという構図となった。

ゲームはここまでくれば、一段落ついたところだ。

外交のポイントを1つだけ教えるとすれば、イストラムーと同盟を結ぶのは、できるだけ先にのばしたほうが得策だ。

イストラムーと同盟を結べば、次のターンにエスパニアンが、必ず宣戦布告をするからだ。

ところでいつしか国王エム・ファンの胸に目覚めた大きな目的はまだ達成されてはいない。

ソマリ星系に真の平和を。

彼がのぞむのはそんな大きな夢だったのだが、じつはそれこそが、彼の定められた使命でもあった。のちに「聖なる光の奇跡」とよばれる事件にかかわる者の1人が、エム・ファンなのだ。

平和をもたらすことこそが、彼の運命なのだが、彼自身はそんなことはまだ知りはしなかった。ついにエスパニアンは、オーラクルムに対して宣戦布告をした。絶対といっていいほどの戦力差を考えない、無謀ともいえるこの宣戦布告に、エム・ファンはきなくさいものを感じた。そしてそれは、イストラムーがエスパニアン星域に向けて、本格的な侵攻を開始したときに起こった銀河をゆるがすような事件となって現実のものとなった。

老大国イストラムーと攻守同盟を締結し、エスパニアンとは対立関係となった

ついにエスパニアンに宣戦布告される

ついに星系最後の戦争がはじまった

女戦士の国●ワルキリュア

人口の80%が女性で、しかも美女ばかりという特異な国。ながら惑星数5、資金力650、資源力800初期のうちからF6、B6を360機と400機の艦隊で所有しており、同盟後は強い味方となるだろう。

代表者も、キリッとした美人である

恐怖の異形生命体あらわる！

絶望的な情勢におちいったエスパニアンの皇帝グラフ・ツゥラーは、ついに人の道をふみはずしてしまった。

シュヴァルツシルト銀河のはるか彼方にあるジロ星団（前作シュヴァルツシルトの舞台となった星団）を恐怖のどんぞこにおとしいれた、異形生命体クラーリンの宇宙要塞を、エスパニアンがうけいれたのだ。

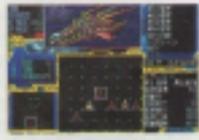
格戦闘、爆撃戦両用の異常に強力な宇宙戦艦500機単位、8艦隊は、最新鋭のF8の攻撃をものともせずにイストラムー、オーラクルムに襲いかかってきた。しかも、一度クラーリンに占領された星は、二度と再び人間が住めない、死んだ星となってしまうのだ。じりじりと後退させられる自国を、エム・ファンは救えるのだろうか。

クラーリンの戦艦は継戦力99もある

要塞から害虫のようにわいて出てくる

Point 5 別のソマリ星系のお話

本文中ではラターニアは滅亡してしまったが、別のパターンもプレイしてみた。まず、ゲルーマンの要求を飲んでラターニアとの同盟を1度白紙撤回した場合、ゲルーマンとロッサリアは攻守同盟を結ばないので、かえってロッサリア攻略をしやすく、またラターニアを滅亡させずにすむことにもなる。あとで同盟を結ぶことも可能だ。ただし、その場合は軍事3国とラターニアの全星を手に入れるということはできないので、オーラクルム自体の経済力は落ちることになる。また、クラーリンがあらわれるとネオテックという新興国から対クラーリン同盟を結ぼうという呼び掛けがあるが、ラターニアが生き残っていると、ワルキリュアから共闘の申し入れがあったりするようだ。

対クラーリンを呼びかけてくる人物

ソマリ星系の運命は？

強敵クラーリンの登場で、各国は対クラーリンのための同盟を結ぶ。しかし、それでも敵の侵攻をくいとめるのはほぼ不可能だ。この状況を打破するためにはどうしたらよいのだろうか。実はある事件がおこり、絶望的な状態からは脱出できる。しかし、クラーリンの恐怖がなくなり星系が平和になるのは、まだまだ先のことになるだろう。というわけで、今回のアタックは終了である。

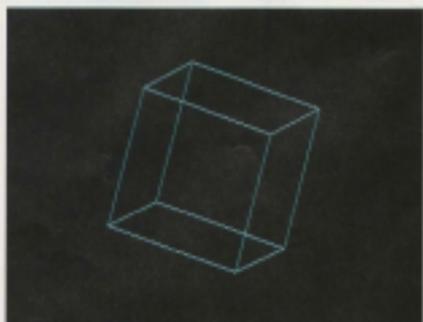
前作シュヴァルツシルトともかかわっている事件がおこる

立体のにおいを持つ投影図

大介はさておき、次元ということばは、日常的によく使われるわりになんだか得体のしれないことばである。

目の前にある現実世界は、縦・横・高さ・時間の4次元(時空)とも考えられるが、時間をコントロールできない以上、やはり3次元と考えたほうが心になじむ。これに対して、ディスプレイのなかはどうあがいても2次元でしかない。

3次元上のものを2次元上で表現しようとすると、1次元を落としてしまうしかない。3Dグラフィックのテクニックというのは、「じょうずな1次元の落とし方」ということになるわけである。

そもそも、視覚は、3次元の世界から放たれた光を網膜という2次元の感覚器官に受けることで成り立っている。つまり、視覚そのものが3次元から2次元への次元落としで成り立つ感覚なのだ。ということは、「3次元の視覚」とディスプレイ上のグラフィックとは、本質的にはそんなに変わらないものだという気がする。

3次元の形を2次元上で表現する場合、おもに①見取図、②投影図、③展開図の3種類の方法がある。ほんとうは①の見取図式のグラフィックをやりたいところだが、ここでは②の投影図をやってみよう。投影図こそもっともかんたんに1次元を落とす方法で、疑似3Dグラフィックへの入口なのだ。

⇧たんにZ軸の座標成分を無視しただけの投影図だが、立方体らしいことは伝えられる

3D three dimensions(3次元)の略。「さんでぃー」と読むことが多い。ディスプレイはどうあがいても平面(2次元)なので、そのディスプレイ上のグラフィックが「3Dグラフィック」という名前を持ったりするのは、変な気もするが、これは「疑似3Dグラフィック」の「疑似」を省略した形だと思えばいい。ただし、今回のBASICピクニックでとりあげた「投影図」のように、単純な3Dグラフィックのことをいうときに、とくに「疑似」の2文字を意識的につける場合もある。

ワイアフレーム wire frame(針金の枠)。正式には、ワイアフレーム・モデルという。針金の枠で作った立体のように、線だけで表現する3Dグラフィックのこと。線だけのデータなのですべての辺が見える。ふつうは、ワイアフレームでも奥行きがあるのがふつうだが、今回あつかった奥行きのない投影図は、そのワイアフレームのなかでも、もっとも原始的なタイプだといえる。3Dグラフィックには、このワイアフレームのほかに

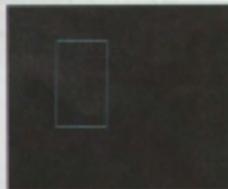
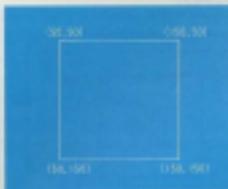
●サーフィス・モデル(surface model)＝ワイアフレームに面(サーフィス)の情報も加えたもの。向こう側に隠れる線は表示しないなどの処理(陰線処理)をする。ふつう3Dグラフィックというと、この手のものを指すことが多い

●ソリッド・モデル(solid model)＝立体の内部のデータも加えた3Dグラフィック

歪んだ方眼紙 SCREEN7

正方形を表示したい

まともにやるとこうなる

なんとか正方形になった

➡SCREEN7でごくふつうに正方形を表示しようとすると左のようにものすごく縦長になってしまう。この画面モードはX軸方向が圧縮されている感じだ
➡X軸方向だけ1.7倍してやると右の写真のようになんとか正方形に見える。小さくなるが、Y軸方向を1.7分の1しても同様

とりあえず、線画でいろいろやるのだから、MSX2(VRAM128K)でラインがもっともきれいに出るSCREEN7モードを使えるようにしよう。

SCREEN7は、横512ドット×縦212ドットの解像度を持っていて、横方向がSCREEN5の倍になっている。今回のBASICピクニックのプログラムにかぎっていえば、SCREEN6(VRAM64Kの機種にも使用可能)でもいいのだが、これは色が不自由なのだ。

SCREEN7で正方形をかこうとすると、最初はうまくいかない。なぜかというと、SCREEN7のドットのならび方は、縦横の比率がかなりいびつなものになっているからだ。

ためしに、リスト1の行20の「：P=1．7：X=X＊P」を削除して、リスト1を実行してみよう。行30は、(50, 50)を左上の頂点として、縦横101ドットの正方形をかく部分だが、結果は上の写真のように、縦長の妙な四角になってしまう。

この縦横比のずれを直すには2とおりの方法がある。1つはX座標成分を増幅する方法、もう1つはY座標成分を縮小する方法。ここでは、前者を選んだ。

このSCREEN7の縦横比を修正するための部分がさきほど削った「：P=1．7：X=X＊P」だったのだ。

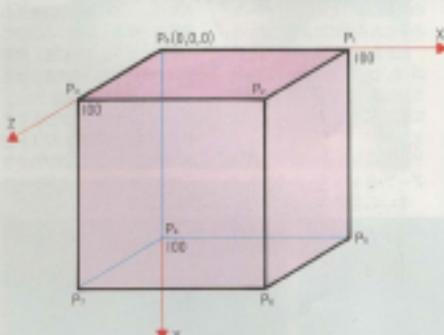
(50, 50)の点からY座標方向へ100ドット、X座標方向へ100×1.7つまり170ドットの四角をかくと、右上の写真のように正方形になる。このようにX成分だけを1.7倍して表示すればSCREEN7はノーマルな方眼紙としてとりあつかうことができる。

Pの値は、編集部で使っているディスプレイを見ながら決めたものなので、じっさいに使う場合は自分のディスプレイにあわせて微調整しておこう。

また、Y座標の方向に縮小する方法をとりたい場合は、「X=X＊P」のかわりに、「Y=Y／P」を置けばいい。

リスト1：SCREEN7の正方形

```
10 COLOR 15,0,0:SCREEN 7
20 X=100:Y=100:P=1.7:X=X*P
30 LINE (50,50)-STEP(X,Y),15,B
40 GOTO 40
```

ワイアフレームに必要なデータ

■1辺101ドットの立方体の例

ここでは、ワイアフレームで立体を映すつもりなので、
①各頂点の3次元座標セット
②各辺の組み合わせデータセット
の2つが最低限必要になる。

①のためには座標軸を決めておかなくてはいけないが、左の図のように、X、Y軸の方向をディスプレイにあわせてとっておいた。ふつう数学の教科書などで出てくるものとはちょっとちがうが、こういう座標系を使ったほうが思いえがいた像をデータ化するときにまぎれがなくていいと思う。

立方体の場合は、8つの頂点があるので、それに0～7の番号を振り、どの頂点と頂点が結ばれるかを番号の組み合わせで表現したのが、②のデータだ。

左のような立方体をワイアフレームで表現するために必要なデータを最初にプログラム化すると、①が行20～90の8セットのデータ、②が行110～220のように12セットのデータになる。

リスト2：立方体のデータ

```
10 '●●● POINT
20 DATA   0,  0,  0
30 DATA 100,  0,  0
40 DATA 100,  0,100
50 DATA   0,  0,100
60 DATA   0,100,  0
70 DATA 100,100,  0
80 DATA 100,100,100
90 DATA   0,100,100
100 '●●● LINE
110 DATA 0,1
120 DATA 1,2
130 DATA 2,3
140 DATA 3,0
150 DATA 4,5
160 DATA 5,6
170 DATA 6,7
180 DATA 7,4
190 DATA 0,4
200 DATA 1,5
210 DATA 2,6
220 DATA 3,7
```

ATN関数　リスト３の行1020にあるＡＴＮ関数は、ＴＡＮ関数の逆関数というやつて、

ＴＡＮ(ＡＴＮ(ａ))＝ａ

という性質がある(じっさいにプログラムで試すと、左のａと右のａにわずかな誤差が出る)。ＡＴＮ関数は、そのような値のうちで最小の値を返す関数なのだ。

さて、このａに１をあてはめると

ＴＡＮ(ＡＴＮ(１))＝１

ところで、ＴＡＮ(π／４)も１なので、ＡＴＮ(１)は４分のπらしい。ということは、ＡＴＮ(１)の４倍はπではないか、と思って

ＰＲＩＮＴ　ＡＴＮ(１)＊４

を実行すると、

３．１４１５９２……

と表示される。πの正確な値は、こんなところにあったのだ。

リスト３の行1020のＡは、このＡＴＮ(１)を利用して、36分のπラジアン(５度)に設定されている。

TAN(1)∧TAN(1)　リスト３の行1110の

Ｗ＝ＴＡＮ(１)∧ＴＡＮ(１)

は計算結果自体は無意味だが、計算にかけている時間に意味がある。この計算をしている時間は、整数型のループ変数を使った場合の空ループ1200回ぶんくらいの待ち時間効果があるのだ。

三角関数は、このように待ち時間用に使われることがたまにあるが、ＴＡＮ(１)はそのなかでも時間のかかる計算のようで、この場合は、さらに指数計算と組み合わせているのだ。

かんたんな1次元の落とし方

■投影図とは

夜、電灯など人工的な光源でできる影と、昼、太陽光線でできる影とはちょっとちがう。

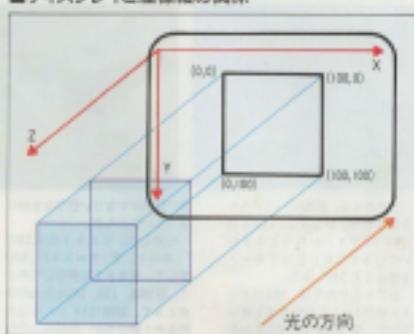
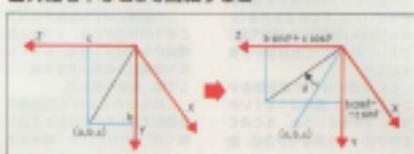
電灯でできる影は、光源に近い頭の影は大きく、足に近いほうの影は小さく、影に奥行きが感じられる。しかし、太陽光線でできる影は、ただべったりと地面と体のあいだに平行線を引いてかいたような影だ。

投影図の影は、後者の太陽光線でできる影とおなじように、奥行きのない影だ。だからこそ、データをいじるのが楽なのだ。

立体をディスプレイ平面上に投影した場合を考えてみよう。25ページの立方体のデータを作るときに使った座標系とおなじものをディスプレイ平面と組み合わせてみると、右上の図のようになる。X、Y軸はディスプレイ上のX、Y軸とおなじ。Z軸は、ディスプレイから垂直に出てくるものとする。

この場合、Z軸の方向と光の方向は完全に一致しているため、ある点のZ座標がなんであっても投影図にはなんの影響もないことがわかる。ということは、つまり、3次元座標系の座標データ(x, y, z)は、投影図の座標データとなるときに、単純にZ軸の座標を無視して(x, y)という形にすればいいわけだ。かくして、各軸に平行に作られた立方体は、図のようにただの正方形になってしまう。

しかし、これで終わっては人生の意味がない。

■ディスプレイと座標軸の関係

■X軸を中心として回転すると

■回転でよみがえるZ座標

各軸を中心に回転すると、その角度に応じて座標は27ページの下にある公式のように変わる。

たとえば、X軸を中心にして点(a, b, c)を角度θだけ回転させた場合、各座標は次のように変わる。

X←a

Y←b・cos θ−c・sin θ

Z←b・sin θ+c・cos θ

そして、この点をXY平面(ディスプレイ)に投影するために単純にZ座標を抜くと、

(a, b・cos θ−c・sin θ)

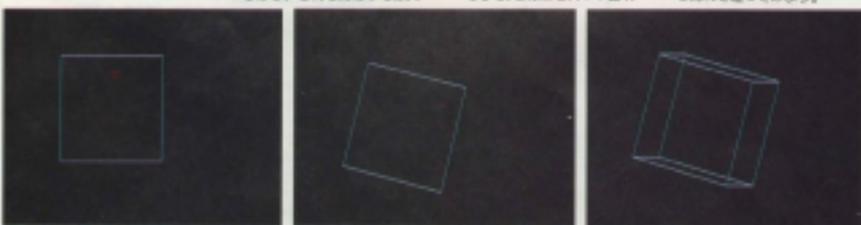
となる。ここに当初の3次元の座標データa、b、cの3つともが顔を出す。これこそ、投影図に立体のにおいを吹きつける大きなポイントなのだ。

以上のことをプログラムにすると、リスト3(ただしリスト2への追加)になる。このプログラムは単純な構造なので解説を見て流れを追ってみよう。

↑リスト２＋リスト３の実行画面。ＲＵＮした直後は、右上図のようにただの正方形を表示している

↑とりあえず、Ｚ軸を中心に回転させてみる。正方形が傾いたが、とうぜんまだ最初の立体のＺ座標は顔を出さない

↑そこで、Ｙ軸中心に回転。すると、いままで重なっていた点や線が投影図に顔を出して立体らしくなってきた

3Dグラフィックへの入口

【リスト3の使い方】かならず25ページのリスト2(立方体のデータ)に追加してリスト3を打ちこむこと。カーソルキー4方向で次の操作をおこなう。①カーソルキーの上=回転方向の反転、②右=Y軸を中心とした回転、③下=X軸を中心とした回転、④左=Z軸を中心とした回転。なお、①は短い効果音、②〜④はそれぞれのテーマメロディが鳴る。

【解説】■1000〜1050●行1020は、変数の初期設定。P=縦横比率補正用/OX、OY=表示用の原点。すべての点に(OX, OY)を加えて表示している。この変数の値を変えると投影図の表示位置が全体にずれる/A=回転するときの角度。現在は5度(36分のπ)に設定。26ページ傍注参照。●行1030〜1040は、座標用配列変数の宣言/X(N)、Y(N)、Z(N)は頂点の3次元座標。XX(N)、YY(N)はディスプレイ平面上の頂点の座標(じっさいはほかの加工が加わる)。Nは頂点の識別番号の最大値/S(M)、G(M)は線で結ばれる頂点の組み合わせデータ。Mは辺の識別番号の最大値。●行1050は、PSG初期化とMMLの設定。配列A$(n)は、0から順に、回転角度反転の効果音その1、その2、Y軸回転の効果音、X軸回転の効果音、Z軸回転の効果音。■1060〜1080●行1040〜1060で宣言した配列にリスト2のデータを読みこむ。X(n)、Y(n)、Z(n)には各頂点の座標が入る。S(m)、G(m)に、識別番号mの辺の始点と終点になる頂点の識別番号が入る。●行1080は最初の表示のため。■1090〜1200●ここがキー入力処理や表示を含むメインルーチン。●行1100〜1110は、スティック入力の受け付けと処理。上が押されれば回転方向の反転処理もおこなう。変数Wはただの時間待ち用。26ページの傍注参照。●行1120は、変数Sを2で割って操作番号(1〜3が右、下、上に対応)に変え、効果音を出す。●行1130は、操作番号に応じて各サブへ。●行1140〜1160は、3次元座標から2次元座標(表示用)への変換。比率補正などを含む。●行1170〜1200は、各辺をかいてまた行1090へ。■各種サブ●行1210〜1380は、下の公式に基づく回転後の座標を計算するサブルーチン。それぞれの座標での計算結果を変数X、Y、Zに入れ、1回ごとに行1390〜1400のサブルーチンに行って新しいデータに入れ換える。

■回転後の座標

●X軸中心にAラジアン回転

X←X
Y←Y*COS(A)−Z*SIN(A)
Z←Y*SIN(A)+Z*COS(A)

●Y軸中心にAラジアン回転

X←Z*SIN(A)+X*COS(A)
Y←Y
Z←Z*COS(A)−X*SIN(A)

●Z軸中心にAラジアン回転

X←X*COS(A)−Y*SIN(A)
Y←X*SIN(A)+Y*COS(A)
Z←Z

リスト3:立方体のワイアフレーム

```
1000 '●●● SETTING
1010 COLOR 15,0,0:SCREEN 7
1020 P=1.7:OX=150:OY=50:A=ATN(1)/9
1030 N=7:DIM X(N),Y(N),Z(N),XX(N),YY(N)
1040 M=11:DIM S(M),G(M)
1050 PLAY"O5V15L8T150":A$(0)="BC":A$(1)=
"CB":A$(2)="L4DCDEGEDL8":A$(3)="G4EL3CEG
O6C4O5L8":A$(4)="CDE4CDE4GEDCDED"
1060 '●●● DATA READ
1070 FOR I=0 TO N:READ X(I),Y(I),Z(I):NE
XT:FOR I=0 TO M:READ S(I),G(I):NEXT
1080 GOTO 1140
1090 '●●● MAIN
1100 S=STICK(0)
1110 IF S=0 THEN 1100 ELSE IF S=1 THEN A
=-A:PLAY A$(-(A>0)):W=TAN(1)^TAN(1):GOTO
 1100
1120 S=S¥2:PLAY A$(S+1)
1130 ON S GOSUB 1270,1210,1330
1140 FOR I=0 TO N
1150 XX(I)=X(I)*P+OX:YY(I)=Y(I)+OY
1160 NEXT:CLS
1170 FOR I=0 TO M
1180 LINE (XX(S(I)),YY(S(I)))-(XX(G(I)),
YY(G(I)))
1190 NEXT
1200 GOTO 1090
1210 '●●● X-JIKU
1220 FOR I=0 TO N
1230 X=X(I)
1240 Y=Y(I)*COS(A)-Z(I)*SIN(A)
1250 Z=Y(I)*SIN(A)+Z(I)*COS(A)
1260 GOSUB 1390:NEXT:RETURN
1270 '●●● Y-JIKU
1280 FOR I=0 TO N
1290 Y=Y(I)
1300 Z=Z(I)*COS(A)-X(I)*SIN(A)
1310 X=Z(I)*SIN(A)+X(I)*COS(A)
1320 GOSUB 1390:NEXT:RETURN
1330 '●●● Z-JIKU
1340 FOR I=0 TO N
1350 Z=Z(I)
1360 X=X(I)*COS(A)-Y(I)*SIN(A)
1370 Y=X(I)*SIN(A)+Y(I)*COS(A)
1380 GOSUB 1390:NEXT:RETURN
1390 '●●● NEW DATA SUB
1400 X(I)=X:Y(I)=Y:Z(I)=Z:RETURN
```

3月から5月にかけて募集したMSX大賞。ついに発表の時がきた。あまりの力作ばかりで、ずいぶん悩んだ。誰が入ってもいいくらい。みんな応募ありがとう。

特報 MSX400万台突破記念 MSX

MSXの全世界400万台突破を記念して行われたMSX大賞。MSXマガジンと当編集部の合同企画で、今年の3月から募集を開始。5月31日にしめ切った。両編集部に届いたプログラムや論文は合わせて約2000以上。そして6月28日に、両編集部、サンヨー、ソニー、松下電器とMSX推進部の人が集まって審査会を行った。送られてきた作品はどれも優劣をつけがたい力作ぞろい。作品が披露されるたびに、「これもいいな」と採点に苦心さんたん。MSXに対するみんなの熱い思いを充分すぎるぐらい感じた。応募してくださったみなさん、ほんとうにありがとう。Mファンでは、大賞におしくも入らなかった作品をすこしずつ紹介していく予定なので、以後もお楽しみに!

●ゲーム部門 わずかの差で『かに道楽』がMSX大賞に!

MSX大賞のプログラムの部門のなかのゲーム部門の発表だ。Mファンでは、毎月募集しているファンダムと合わせてのプログラムの募集で約300本の作品が集まった。編集部で仮選考して6作品にしぼって審査会へ提出。候補作のなかには、8月号で掲載した『WHIZだもんね♡』や、今月号掲載の『Fight Soccer』ももちろん入っていた。Mマガのほうも5作品を候補作として提出。なかには8月号掲載の『BEYOND』が最終選考に残っていた。みんな一定の水準を越えた力作ばかりというわけだ。

審査会では順番にゲームが披露されるたびに、あちこちでうなる声が聞こえてきた。前の作品で決定と心に決めていても、次の作品を見るとどっちがいいかわからなくなってしまう。それほどみんなの作品はよいものが多くて、MSXのユーザーのレベルの高さにはいまさらながらに驚かされてしまう。とにかく、アイデアが新鮮。プログラムの技術も当然だけど、アイデアの新鮮さは脱帽ものだ。市販のゲームに影響を受けて、そのそっくりさんのゲームが送られてくるのでは、と心の底ですこし思っていたのだが、そんな心配は皆無だった。アイデアという点では、ほんとうにどの作品も同点といっていい。そこで、どこで優劣を決めるかというと、ゲームをやっていて楽しいかどうか、というきわめて単純な視点だ。長く遊べて、誰でもできそうなゲーム。そうして審査をしていった結果、なんとMファンから提出した『WHIZだもんね♥』と『かに道楽』が同点になってしまった。仕方がないので決戦投票をすることに。で、その結果『かに道楽』がMSX大賞の栄冠を勝ち取ったのだ。この作品は、かにを操作して、ブロックやジャンプ台をうまく配置し、魚を取るという完全なパズルゲーム。審査当日は審査員全員で、ああでもないこうでもないと2面までクリアさせた。まわりも熱中させる魅力がある。

この作品は10月号のMファンに掲載する予定だ。ぜひ楽しみに待っていてほしい。

MSX大賞

⬆『かに道楽』の主人公はかに。魚をたくさん腹に納めようとしている。ブロックを動かして踏み台にしたり、壊したり、ジャンプしたり……

⬆8月号のファンダムに掲載したパワーアップタイプの熱血シューティング。通常右から左にスクロールするのに逆らって左から右にする

Mマガ賞

⬆磁石の習性を利用して、引き合う反対極の★を引き寄せて吸い取るのが目的。ほこりを間違って吸いとると減点。右から左へスクロールする

アンケートハガキより

●サッパリわかりません/職場でパソコンを覚えろということで、今いろいろと本を読んでいるところですが、管理者の期待に応えられるかどうか。貴誌を読んでもサッパリわかりません。どこまでガンバレるかやってみます。(東京・古岩井邦雄)⇨サッパリわからなくて悪かったですね。せめてものおわびにテレカを差し上げたいなとも思いましたが、やめておきます。(パ)

大賞発表！

	部門名	MSX大賞	MSX・FAN賞	MSXマガジン賞
プログラムコンテスト部門	●ゲーム部門	かに道楽 高橋泰史／東京都日野市／14歳(MF) パナソニックAI-WSXとTH14G2	WHIZだもんね♥ 前田晃宏／兵庫県姫路市／16歳 ●3点セット 日本語MSX-DOS 2	MAGGET 林篤／富山県富山市／17歳 ●3点セット 日本語MSX-DOS 2
	●CG部門	Ray-tracing animation version 1.0 河野泰鑑／島根県邑智郡／?歳(MM) ソニーHB-F1XVとCPS-14F1	MSXだって… 安部浩／栃木県牛久市／18歳 MSX HD Interface	A STORY OF MY CAR 保持尚志／茨城県つくば市／25歳 MSX HD Interface
	●音楽部門	オリジナル37 西塔卓実／茨城県土浦市／15歳(MF) サンヨーWAVY70FDとCMT-A14F1	アリオ旅立ちのとき 長谷川誠／兵庫県神戸市／25歳 MSX-SERIAL232	MISSING LINK 北見陽一／東京都足立区／30歳 MSX-SERIAL232
論文コンテスト部門	●小中高生部門① テーマ・こんなMSXがほしい	岡部弘／栃木県今市市／15歳(MM) パナソニックRX-DT9	萩野雅／京都府福知山市／?歳 パナソニックRQ-S11	松井晃／宮城県仙台市／14歳 パナソニックRQ-S11
	●小中高生部門② テーマ・将来のパソコン	古角直樹／滋賀県八日市市／?歳(MF) サンヨーWCD950	木村浩之／青森県三戸郡／?歳 サンヨーJJ-W6	横尾憲雄／千葉県千葉市／19歳 サンヨーJJ-W6
	●一般部門 テーマ・ホームコンピュータ	五十嵐幸子／青森県弘前市／42歳(MM) ソニーTR-55	笠倉和史／兵庫県川西市／?歳 ソニーWM-190	清水龍朗／富山県黒部市／34歳 ソニーWM-190

MMはMSXマガジン、MFはMSX・FANからの選出

メロン子ども ハガキ相談室

埼玉県川越市の安垣和之くん・14歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●WSXを持っているのですが、WSXにデータレコーダをつなげるようになる周辺機器はないのですか。RGB端子にレコーダをつないでロードだけできるのは知っています。⇒残念ながら周辺機器はありません。それにしても、RGBの端子でロードできるとは編集部でも知りませんでした。CMTケーブルの白いやつにあたるところのみ通しているようですね。セーブを試みましたが、レベルが違うのかどうか成功しませんでした。ちなみにWSX以外のMSXで、ロードさせてみましたがまるでできませんでした。S端子のおしまえでしょうか。

アンケートハガキより 41

●それはありがたい／なにかのテレビでキューリにはちみつをかけるとメロンの味になるといっていた。ドシェー。（富山・大見大輔）／バボさん家計簿は自分でフォーマットした大学ノートが具合いいですよ。（大阪・北野美栄子）⇒牛乳に酢を混ぜればヨーグルトの味がするが、それは北野さんどうもありがとう。しかし、フォーマットという言い方はとても家計簿を作るようには思えないですねえ。素人じゃないな。（バ）

メロンこども相談室

青森県西郡の山谷修永くん・16歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●ディスクをディスクドライブに入れたまま本体の電源を入れたらいけないと聞きましたが、ほんとうですか?⇒機種によりますが、最近のものはヘッドが降りっぱなしのものがほとんどなので、ディスクにつねにヘッドがさわっている状態になっています。電源を入れる（切る）ことで、場合によっては変な電流が流れたりして、ディスクに影響を与えることもありうるわけです。いちばんいいのは電源を入れて、つぎにディスクを入れてという順でしょう。同様の理由で、ディスクをなるべく水平に入れることもこころがけてください。

●CG部門　CGは全員満点のレイトレに決まり！

プログラム部門のなかのCG部門。Mファンでは40作品の応募があった。作品は、静止CGやアニメーション、またその組み合わせなどのバリエーションが多いのが特徴。そんななかで、全員満点をつけたMマガからの『Ray-tracing version1.0』がみごとMSX大賞に輝いた。

Mマガ賞

⊕作者の家に車がやってきて起こったことがほのぼのと表現されたアニメーション。ご主人（ご本人）と奥さんが出演。ツールは「GABAN」

MSX大賞

⊕まさかMSXでレイトレーシングをやるなんて思わなかった、と審査員全員を驚かせた。登場するボールは当然動いている

Mファン賞

⊕ある夜、使用後のMSXが抜け出して……という作品。解説は全然なしのシンプル版。ツールはソニーXDJ付属のもの

●音楽部門　ギターの早弾きに一同驚く……

プログラム部門の最後は音楽部門。この音楽部門は画面がないので、なんともさびしい感じだ。こうやって文章で書いていても、曲の感じが伝わるのかどうか、心配気味だ。

さて、そうもいってられないので、さっそく紹介しよう。音楽部門はプログラム部門のなかで、もっとも応募数の多いのが特徴だ。とにかく、編集部でまとめていたらディスクがフルの状態のなるのが何枚も続出したのだから。Mファンだけで、ざっと600曲もあったのだ。Mマガでもどうやら同じ状態ということなので、かなり激戦の部門だったということがいえる。

傾向としてはやはり、バラードのようなゆっくりした曲よりロックっぽいものが多かったようだ。ゲームミュージックももちろん多くて、やはり「イース」や「ドラゴンクエスト」のなかからの選曲がめだった。このへんの曲を何曲も聞いているとだんだんマヒしてくる。だから、すこし間をおいてはまた曲を聞くという作業をくりかえした。ゲームミュージックは自分で作曲しているわけではないから、選考ではちょっと不利なのだけど、それでもアレンジを変えたりオリジナルの音をくわえるなどをして、けっこうくふうしたあとがみられた。松下電器から発売になったFMパックが、ずいぶんみんなを音楽好きにさせた影響がそのまま残っているようだ。たとえ音痴でも、楽器が弾けなくても、音楽をやってみたい、という人にはコンピュータを使った音楽というのはとても入りやすい世界というわけだ。そうそう、応募作品はほぼ全員がFM音源の作品だったことを報告しておこう。もちろんPSGの人もいたけど、音楽をやるならFM音源なしでは、もう考えられないということの裏づけのようだ。

さて、以上のように応募総数が多いと最終選考に残る作品の数も多いわけで、Mファンでは12曲を残した。そのうちゲームミュージックは8曲だった。Mマガのほうはゲームミュージックはなく、すべてオリジナルで5曲を選考に残していた。そしてやっぱり、最後に集まったのは元気のいい曲ばかり。音がバラエティにとんでいて、ビートのきいた曲、という感じ。その代表が、Mファンから提出された「オリジナル37」という曲で、MSX大賞受賞。ちょっとヘビメタふうの曲で、ギターの早弾きを思わせるフレーズには審査員のなかから「オオーッ」という声が上がるほど。なかなか聞かせてくれました。この曲は今月のFM音楽館に掲載されているので、ぜひ打ちこんでほしい。だいぶ長いけど、かっこいい曲なのだ。ちなみにMマガ賞の曲はフュージョンふうのおしゃれでかっこいい曲。こっちもなかなかよかったのですが……。

アンケートハガキより 41

●メロン大学助教授／ぼくの市の名物はみそまんじゅうだと看板に書いてあった。そしてさらに高校（家政科）の体験入学でみそまんじゅうを作るという話だ！　しかし私は食べたことがないぞ。（愛知・真実一郎）⇒だっさいPNで笑わせてくれたな。それはまるで、韓国人なんだからキムチを作れるだろうといっているようなもんだが、ところで某ビールのCMで出るメロン大学助教授という肩書はなにかよくないですか。べつにいいんですけど。（パ）

●小中学生部門①／こんなMSXがほしい

ワイヤレスのMSXになってほしい

一般の人と分けるために小中高生部門を作り、テーマを2つもうけた。その1つの「こんなMSXがほしい」というのは、ユーザーのほんとうの気持ちを聞いてみるためだ。Mファンでは50もの論文が寄せられた。それぞれ、家でMSXをどんなふうに使っているかが、なんとなく文面に出ていて興味深かった。MSX大賞に選ばれた岡部くんの論文には、「こたつの上でMSXをやっていると突然親がきたときに隠せない。ワイヤレスになればいい。それともいっそのことヘルメット式のほうが手を使わずに便利……」ということが書かれていた。メーカーの人も編集部も想像したこともないMSXの姿に、ちょっとびっくり。このような意見を書いたものは意外に多かった。MSX3がどうのこうのというより、いっそこういうのを出してほしいのにね。

●小中学生部門②／将来のパソコン

教科書がディスクになったら軽くて便利

小中高生部門の2つ目の部門はMSXを離れて「将来のパソコン」がテーマ。コンピュータで人間を支配する、という世間によくある考えをよそに、家庭に入って活躍する元気なパソコンというイメージのものが多かった。MSX大賞に入った古角くんの論文は、「教科書がディスクになったら、通学のときカバンが軽くていいし、ノートも学校でラップトップパソコンに入力しておき、家でプリントアウトしてとじておけばなお便利」というもの。なんだか、デイバッグにディスクをポイッと入れて自転車でさっそうと学校に向かう姿が想像できるのが不思議。きっと近い将来にそうなるのではないだろうか。ほんとうに教科書って重いもんね。予習復習をしようと思えば、ずっと学校に置いておくわけにもいかないし、早くなってほしいものだ。

●一般部門

自分史を書くためにMSXを使ってみたら?

ゲーム好きの我々以外の一般の人の意見を述べる場を作ろうと思ってこの部門をもうけた。できたら、学校の先生がMSXにもっと関心をもってほしかったのだけど、先生からの論文がなかったのが残念。Mファンで毎年秋に行っている「文化祭へのMSXの貸しだし」をやっていると熱心な先生がいらっしゃっただけに、ちょっとさびしい。Mファンを読んでいる生徒に見つかるのがはずかしかったのだろうか。それでも、小中高生部門の応募の数に追いつきはしなかったけど、いくつかの論文が寄せられた。MSX大賞は主婦の五十嵐さん。ほかのがものすごく固い論文だったなかで、自分の体験をもとに家族史や自分史をMSXで作ろう、という身近な素材が光っていた。子供とのコミュニケーションにも最適、というお母さんらしい意見だった。

というわけで……

以上、選考をしていて思ったことは、MSXのユーザーってほんとうにまじめで熱心だ、ということ。プログラムの応募部門も、市販のゲームの悪い影響はいっさい受けていないし、論文部門も自由な発想で、とてもおもしろかった。応募された論文をそのままそっくり1冊の本にまとめたくなったほどだ。だいたい、こういうコンテストをするといくつかはすぐボツになるものが出てくるのだけど、今回のコンテストはどれも水準以上で、誌面のつごうで全部発表できないのがものすごく残念だ。できるだけ、今後のMファンで紹介していこうと思っているので、楽しみにしていてほしい。

最後に、審査にあたった7名を紹介しておこう。サンヨー／吉川敏弘氏、ソニー／倉見尚也氏、松下電器／平賀和明氏、MSX推進部／松田辰夫氏&武井クミさん、Mマガ編集部／金谷八十男氏、Mファン編集部／北根紀子。

MUSIC

最新GM情報

8/21　インセクターX

9月上旬発売予定のメガトライブ版の横スクロールシューティングのフルアレンジ・アルバム。ゲームは、昨年発表されたタイトーのアーケードからの移植ということになるが、コミカルだったアーケードから一転、移植担当のホット・ビィによりリアルなタッチになっている。

さて、アルバムの第一印象は、およそ原曲がGMとは思えない感じ。コロムビアの作品はいままでもそうしたよい意味でGMばなれしたものが多かったが、今回もそういう印象を受けた。全編をとおしては、やはりフュージョン系のサウンドだが、ところどころに遊び心をのぞかせている。音選びやテンポ、スクラッチといった技法がすべてうまくかみあっているという感じ。アコースティック・ギターの音が比較的多く使用されている。あまりオリジナルを意識していないようだ。

※CD2600円、テープ2300円。

（日本コロムビア）

9/5　パーフェクトコレクション・イースII

話を聞いたときはアンタイムリーだという気がしていたが、いざ音をまのあたりにして、やはりイイものはイイんだなという率直な感想をもった。

まず、ディスク1の、米光亮氏の全曲アレンジバージョンはフルコースをたいらげたような満足感が残る作品に仕上がっている。音楽的な才能はもちろんのこと、ゲームミュージックのアレンジ歴の長い米光氏ならではの納得のいく仕上がりではないだろうか。

ディスク2は、ボーカルバージョンで幕を開ける。これが、なんとアカペラのスキャット。おそらくGMでは初めてだろう。およそGMとは思えない雰囲気だが、気分をゆったりとしてくれる優しい歌だ。ほかにもニューエイジやJ.D.K.のアレンジなど9曲収録。2枚で全34曲を収録。とにかくGMファンを名乗るなら絶対に聴くべき。その価値は保証する／

※CD3800円。初回カラーピクチャー・ディスク。

（キング）

8/21　TAITO DJ STATION

今回のアルバムは、タイトーの最近の作品を8本収録したオリジナルサウンド・アルバム。構成が変わっていて、曲のまえにDJスタイルで、ゲームのかんたんな紹介が入る。DJには、FM富士の番組「サイトロン・デジタルプレス」を担当していた木場剛氏を起用。収録ゲームは、操作のむずかしい筐体を使う、救助ヘリコプターの3Dシミュレーション『エアーインフェルノ』や体感バイクレース「WGP」をはじめ、『ラスタンサーガII』「オペレーション・サンダー・ボルト」などとなっている。さらに、初回プレス分のみズンタタ出演のドラマを収録した8cmCDがついてくる(テープ版は同じ内容のものを最後に収録)。GMおたくからズンタタに電話が入る話や、「オペレーション・サンダー・ボルト」の話など、もりだくさんのオムニバス構成で、ノリはまるでスネークマンショー。みんな演技もうまいし、最高に笑えるぞ／

※CD、テープ2500円。

（ポニー）

相談室

長崎県佐世保市の江里口弘昭くん・13歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●2DDのドライブで2HDのディスクは使えませんか。使えないとしたら、MSXで使えるようにするのはどうしたらいいのですか。⇩2HDのものをムリに使おうと思ったら使えないことはありません。ただし、あくまでもムリに、ということです。物理的に磁性体が違うので、せっかく使ってもトラブルが起こることが多いので、使えないと考えたほうがいいと思います。ちなみに、1DDのものは2DDで使えます。

アンケートハガキより

●閒と吟／連想ゲームで宍戸闘はいつも放送コードに引っ掛かることばかりいっているようだ。その証拠にいっていることと口の動きがぜんぜん違うことがある。高嶋兄弟が人気者の今、閒の行く末が心配だが、もっと心配なのはロックシンガーになった北島三郎の息子かもしれない。(東京・犬猫トラ象)⇨キミは前田吟の洪水情報のCMを見たか。2か国語になっているが、英語のときはあの顔のまま声は英語だ。あ一心配だ。(バ)

プレゼント係より

8月号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」は、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

8/21 ナムコギャルズ・アイランド

大好評だったマージャン・ギャルズ・シリーズも一段落して、しばらくおとなしくしていたポニーキャニオンだったが、「ポリスターにまかせてはおけん！」といったかどうかは知らないが、美少女キャラクタをセレクトしたビデオを作りあげた。ポリスターがエッチゲームのキャラを集めたのに対して（ちなみに裏で手引をしたのはテクノポリス編集部）、こちらはふつうのゲームの女の子のキャラを集めている。月刊ゲーメストのゲームキャラ人気投票でベスト10内に入った、ナムコの9キャラクタを収録。出演は、「ワルキューレの伝説」からワルキューレとコアクマン、「フェリオス」からアルテミス、「ワンダーモモ」からモモ、「ドルアーガ・シリーズ」からカイ、「ベラボーマン」からわや姫、「ドラゴンスピリット」からアリーシャ姫、となっている。

今回はベスト10内のほとんどがナムコのキャラということもあって、ナムコのキャラで固めたが、このほかの特集などもできそう。シリーズ化予定だそうなので、お楽しみに。

※VHSのみ、30分カラーステレオHI−FI3800円。（ポニー）

8/21 G.S.M. 1500シリーズ

①オメガファイター&アトミックロボキッド／UPL＝オメガ〜は宇宙モノ縦スクロール、アトミック〜はかわいげなロボットを操る、いずれもシューティングゲーム。やはりゲームの性格上、テンポ優先・メロディひかえめのアップテンポの曲が多い。ちょっとした変拍子が気が効いていてマル。

②クルードバスター&ミッドナイトレジスタンス／データイースト＝アクションのカップリング。クルード〜は、2人同時プレイのできるファイティング・タイプ、ミッドナイト〜は、多彩な武器を使うタイプ。シンセドラムっぽいパンチのあるリズムに、サビまである生演奏風の曲作りに脱帽。

※CDのみ1500円。（ポニー）

※キングレコード新譜情報＝<9月5日>……●楽譜集イース&イースII⇨おなじみとなったCDケースサイズの楽譜集。CDと同じ棚にならぶので便利。「イース」から15曲、「イースII」から25曲の譜面を掲載。予定価格2000円。

※ポリスター新譜情報＝現在、3つの企画が動いている。

1つ目は、エルフのエッチRPG「ドラゴンナイト」のイメージアルバム。音楽とドラマでつづる感じの構成になりそうだ。リリースは10、11月を見こんでいるという。

2つ目は、5月に発売になった「美少女ソフトオリジナルカタログ」（ビデオ）のVol.2。前作がかなり好評で、現在2作目に入れるゲームを早くもピックアップ中とのこと。こちらのリリースは11、12月頃になりそう。

3つ目は、「ファイナルファンタジー」。いま、世界中で叫ばれている環境保護などをうたう、メッセージ的意味合いをこめたイメージアルバムにしたいとのこと。曲はスクウェアの植松伸夫氏の書き下ろしで、ボーカル曲なども入りそう。リリースは年末を予定。

※アポロン新譜情報＝<9月21日>……●This is NAMCO⇨ナムコの作品の古いところから新しいところまで、数タイトル全曲アレンジでおくる。ゲームは、「パックマン」「ゼビウス」「妖怪道中記」「ローリングサンダー」など。「派手なジャズ風アレンジです」とは担当氏の弁。CD2600円、テープ2300円。

※アルファ新譜情報＝またまた「ミスティブルー」の発売がのびたぞ。昨年の10月号から出るぞ出るぞといいつづけて早1年。まあここまで待ったんだ、がんばってもうすこしいっしょに待とう。で、発売予定は10、11月頃。オリジナル完全収録＋アレンジ4、5曲。

※日本コロムビア新譜情報＝<9月21日>……●ファミクルパロディック⇨MSXユーザーにはいわずと知れたビッツーのシューティングのアルバム化。8割がたがアレンジになりそう。●ファイヤーエムブレム⇨任天堂のファンタジー・シミュレーションのアルバム化。キャラクタごとのテーマを、作ったりしている。オリジナルも収録。●四天明王⇨4人のキャラクタをTPOに合わせて使いわけてつき進む、シグマ商事初のアクションゲームのフルアレンジ・アルバム。／<10月21日>……●バスティール⇨ヒューマンのPCエンジン、CD−ROM版ゲームのアルバム化。アレンジとオリジナル7曲ずつ収録。──いずれも、価格はCD2600円、テープ2300円を予定。

※東芝EMI新譜情報＝<10月10日>……●グラナダ⇨ウルフチームのアクションゲームのアルバム化。オリジナル完全収録にくわえ、生演奏などのアレンジ6曲収録。CD2530円、テープ2250円。

※メルダック新譜情報＝<11月21日>……●忍者龍剣伝（ビデオ）⇨テクモのアクションゲームのオリジナル・アニメ・ビデオ。45分カラーステレオHI−FI。

※徳間ジャパン新譜情報＝<10月25日>……●テケテケ！　アスミッくんワールド⇨アスミトックのゲームボーイ版ゲームのCD化。

──そのほかパソコンゲームの10タイトルのオムニバス・アルバムを現在進行中。収録ゲームのピックアップを、Mファンと同室のテクノポリス編集部が担当。内容はオリジナルを中心に。

※ビクター音楽産業新譜情報＝<9月21日>……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVol.3⇨シリーズ3作目は、地味ながらも固定票のある「ファイネストアワー」。緻密な操縦感覚の味わえるアーケード・シミュレーション・シューテング。CDのみの発売で、1500円。

※ポニーキャニオン新譜情報＝<9月21日>……●ファイナルラップII（ナムコ）⇨タイトル名のゲームは、この夏に営業を開始予定の通信機能つき大型ドライビングゲーム。これをメインにすえたアルバム。そのほかのラインアップは、「ウイニングラン・鈴鹿GP」「フォートラックス」「デンジャラスシード」となっている。それと、大阪の花の万博でしかお目にかかれないナムコの「ギャラクシアン3」もオリジナルで収録。アレンジは、ここのところサイトロンで活躍中の高西圭氏。初回プレスのみピクチャーCD。CD、テープ2500円。●タスク・フォース・ハリアー（UPL）⇨今年の始めに発表された人気シューティングをG.S.M.1500シリーズで発売。CDのみ1500円。●ビデオ・ゲーム・ミュージアム〜タイトー1〜（ビデオ）⇨タイトーの古い作品をセレクトしたビデオ。収録ゲームは、今日のアーケードのいしずえとなった「スペースインベーダー」ほか、「インベーダー2」「ルナレスキュー」など全10本。VHSのみ、30分カラーモノラルHI−FI3000円。

プレゼント さあ応募しなさい

編集部ではやっと創刊3周年プレゼントの抽選が終わってほっと一息。発表はファンダムのところの欄外（49ページから）で行っているので、じっくり自分の名前を探してほしい。順に発送していくので、当たった人はどうぞあせらずゆっくり待っていてね。

●コンパイルより

①魔導物語1−2−3の特製テレカ……5名様

もちろん50度数もの。

●ポニーキャニオンより

②NEO・GEOスペシャル・アレンジ・バージョンの特製カセットテープ……10名様

6月に発売になった同社の「NEO・GEOサウンドパワー」に入れる予定でどうしても入らなくて、ものすごく残念だったという未収録のアレンジ・バージョンを特別にプレゼント。これはどこにも売っていないのだ。「ベースボール・スターズ・プロフェッショナル」から4曲、「ナム・1975」から1曲を収録。GMファンには、よだれもののテープだろうな。

しめ切りは8月31日必着。発表は10月8日発売の11月号の欄外で。応募方法は左の掲示版を参照のこと。

↑「ヤッタナー！」といえば「魔導物語1−2−3」ですじゃ

↓オリジナルもいいけど、アレンジの味はすてがたい魅力！

アンケートハガキより

●くつを大切にしろよ／中学のころの通学路の途中に「くつを大切にしろよおじさん」という人がいました。そのおじさんは、足でなにかを蹴るとすぐ飛んできて、「せっかくお父さんとお母さんが働いて買ってくれたくつで物など蹴っちゃだめじゃないか。くつにも命があるんだぞ！」とむちゃくちゃな説教をたれる。このおじさんには、このまま、20世紀の末路を見届けてもらいたい。（神奈川・スラトロ・バジーナ）⇨もらいたい。（あ）

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り（妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ）、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

応募券 FFB 9

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

大きくならないは■のヒヨコをにわとりになるまで育てたのは※クだという事はこのあたりで有名だ
ヒヨコの■ メス2羽だったのが
にわとりの時 オス2羽にレベルUP!
あったまきたゼッ!

⊕新潟・斎藤高未⇒イラストとして送られてきたわけではないようだが、一介の文字情報としてあつかうには惜しいこの偏執狂的にカラフルな書面。よっぽど頭きたのか、はたまた2羽のにわとりへの愛情表現か?

●息子はほんとうにかわいそうだ。まだ小6なのに宿題は多いし、先生は暴力教師。見たい漫画もゲームも少しだけ。私が小6のころは野山を走りまわっていたのにいったいいつのまにせちがらい世の中になってしまったのだらふ。せめてゲームでもあたってくれればよいのだけど。(鳥取・倉信敬)

うまい。長い前フリというとしかられるかもしれないが、そこまでいわれてはしかたがないのでテレカを送ろう。と思ったが、ハガキをなくしてしまったのでやめる。残念だったな。

●むかし「将来、外交関係の仕事についたら絶対トク」とかいって自分の子供に外人みたいな名前をつけるブームがあったが、そのころの子供はいま何歳だろう。(東京・菅原竜治)

砂利伊、磨理矢、亜土夢、研人……うーんまるで暴走族のやる落書などのいたずら書きに近い。外交関係の仕事に就くまえにいじめられて挫折するだろう。

●むかし、カツオが授業中に「日本でいちばん有名な山脈はなんでしょう/答えは青い山脈です」といっていたが、まったくウケていなかった。ぼくはこのカツオとおなじ体験を毎日している。(菅原その②)

●毎月のように載っているのに何ももらえない菅原竜治もあわれだが、テレカというとすぐイジメられる引田という人もあわれだ。(鹿児島・栗野慎也)

そういつもいつも引田くんの話をしていては好きだと思われてしまうのでそろそろやめよう。

●ぼくの学校の自転車置き場にはゾウの足跡がある。(埼玉・加藤賢二)

●ぼくの中学校では夜中になると、その中学校の創立者の幽霊がバスケットボールをはじめる。(千葉・星野祐二)

学校の幽霊はフツー音楽室でピアノを弾いたりするのにそれはスゴイぞ。その創立者の幽霊にテレカをあげよう。でも、あの世から質問電話をかけたりしないでください。

●16の若さで糖尿になってしまいました。食べたいものも食べられず、入院中なのでMSXもさわれません。こんなぼくにテレカをください。だれか糖尿病で友だちになってくれる人いませんか?(岐阜・片岡修)

糖尿病で友だちになってくれる人、というのは笑ったぞ。あまりにかわいそすぎるのでいつかテレカを送ろう。

●いま通っている専門学校の校名が「名古屋電気通信工学院」から「名古屋工学院専門学校」に変わるらしい。そんなに変わってないと思うんですが。(愛知・加藤慶尚)

西条秀樹もSaiJo9189と改名してバンドを結成したそうだ。関係ないが。そうだ。スペースの許すかぎり、愛知・奥田直也のつまんない、とてもおもしろいダジャレを書き続けるとしよう。王子「おうっ痔」王女「おうっ痔よ」王者「おうっ痔や」王位の獅子「おうっいのしし」魔女の口「ま、序の口だな/」魔界の吸い物「ま、貝の吸い物」魔宮「まっQちゃん」。以上。

暮らしの適当手帖

9月のテーマ:
適当な話

確かにマニラには大地震が来たが、7月23日、関東に大地震は来なかった。いつだれがいっていたのかは忘れたが、23日の話は全国のクソガキも知っていたハズだ。

よくわからないけれどナゼか知っている「適当な話」は意外に多い。お尻を見せるよりもったいないが、知っている適当な話を教えてあげよう。

①ムーミン、じつは架空の動物ではなく、核戦争後の人間の姿らしい。唯一まともな姿にとどまっていた人間がミーとスナフキン、と思われていたが、2人とも鼻がでかすぎる

②第二次世界大戦中、爆弾の命中率の悪さに悩んだ日本軍は、どんな高いところから落ちても着地するという猫の習性に目をつけ、猫に爆弾をくくりつけた「猫爆弾」を開発したらしい。しかし、ある作戦で大量に落とすも、あまりに高すぎて全猫、落下途中で気絶、ひたすら海に落ちたらしい

③恐山の下に巨大な金塊が眠っているらしいが、こわくてだれも掘れないでいる

④妹はすでにないが、兄妹のカーペンターズ。じつは異国で夫婦となっていたらしい。カレンのウェディング姿を雑誌で見たとの証言相次ぐ

⑤「おはよう700」でケンケンこと見城美栄子、アミン大統領とバスケットボールをし、「ヘイ、アミーン」、「アミーン、パス」などとなれなれしくしていたらしい

⑥南らんぼうと佐川くんは親戚らしい。そのむかし、佐川くんに恋人出現かと騒がれたとき、「出前を2人前、持っていきました」とそば屋の店員がしきりにいっていたが、1つは南らんぼうのものだったのか

⑦ゴキブリを油であげるときれいなピンクになるらしい。甲殻類だからというが……

⑧ギネスで13タイトル持つ男、通称ギネスさんという人がいるらしい。ギネスさんが保持するタイトルの内容は、
・ヨーデルを歌いながら27時間自転車に乗り続けた
・ホッピングで富士登山に挑戦
・アマゾン川につかりながらホッピング
・お手玉をしながらホッピング
・お手玉マラソン優勝、……etc.

⑨せっけん1つで出る泡の数は2534万4千個らしい

⑩関東の東武線の沿線にロッテリアそっくりの店、「サッテリア」オープンするも、ロッテリアに訴えられつぶされたらしい

⑪某有名化学会社Aがみみずの養殖で大成功。系列の某ハンバーガーチェーンDにみみずの肉を使っているといううわさ。よく見るとDだけあのビーフ100パーセントのマークがないらしい

⑫コーラのリングプル1万個集めると車イスがもらえるらしい

⑬朝日新聞の日付の部分を365日ぶん切り取って送るとヨーロッパ旅行をプレゼントしてもらえるらしいといううわさ

⑭1セット50万円の「ランカシャ」がひそかにはやっているらしい。原子と原子を浄化し、ごはんに振ったらおいしくなって、人に振ると心がきれいになるらしいが、カセットテープ大の箱のなかに原子と原子が浄化されるプログラムをセーブしたテープが入っていて、実在するらしい

ここまで適当だと、どんな話でも「〜らしい」をつければこわいものはない。でも編集部に電話をかけて「うそつき」とかいうのはやめてください。

私は口です。
ゴーゴー
でも音はきけませんし…、
もちろんしゃべれます。
ジャーン
それに…。あっ!!電話だ。ちょっと失礼。
リーンリーン

⊕岐阜・田中宏司⇒ゴーゴーを踊りながら現れた謎の"口"。「音はきけませんし……、それに……」。それになんだったのだろう。気になって夜も眠れなくなりそうだが、それを知る機会は永遠に失われてしまった

★イラスト・評=野見山つつじ

アンケートハガキより

●おお、主よ/はっきりいって自分は編集長が好きだ/ だから生のままクール宅急便で送ってほしい/ 置き場所もちゃんとあるぞ。ああ、あなたのことを考えていると夜も眠れない。主よ、自分の考えはやはり間違っているのでしょうか?(埼玉・浜村みるく)⇒恋愛は自由だし、やはり生はクール宅急便にかぎるうえに、置き場所もあるかもしれない。しかし、やはり間違っているでしょう。(主)

▲前回・Mファン大賞受賞作品『MARS』

▲前回・読者大賞受賞作品『TESRIT』

コンテスト対象作品

8月20日(月)必着のしめ切りはもう間近、すでに第1回ノミネート作品も出そろいつつあり、10月号での発表を待つばかりのプログラムコンテストです。

コンテスト用にプログラムを作っている人は、いそいで完成させて投稿してください。

コンテストの対象となるのは、ファンダムに投稿されたRP部門の3つのタイプの投稿作品にかぎります。

RP部門には、1画面タイプ、N画面タイプ、10画面タイプの3つがあります(44ページの「ファンダム募集要項」参照)。

内容はまったくの自由です。ゲームにかぎらず、広く自由な発想で作られたオリジナルなプログラム作品を期待しています。

応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったくおなじです。

ただし、44ページの「ファンダム募集要項」に書いてある〈投稿上のルール〉をよく読んで、かならず守ってください。

とくに、③にある詳しい解説の手紙の内容が不足していると、受けつけられない場合があります。とくに、参考にしたものがあるときは、かならず明記してください。

選考方法

コンテスト期間中に、ファンダムで受けつけたRP部門の投稿作品から、優秀な作品を月に10本前後選び出し、10月号と11月号にコンテストノミネート作品として掲載します。

同時に、一般の読者にノミネート作品の人気投票をしてもらい(人気投票の要項は10月号と11月号で告知)、その結果と、編集部内のコンテスト選考委員会の評価とをあわせて、最終的に下記の各賞を決定します。

短いプログラムと長いプログラムでは、演出効果などちがいが出てくるのはとうぜん。短いタイプに不公平がないように、コンテストの審査ではプログラムの長さも重要なポイントとして評価していきます。

あて先としめ切り

封筒の表に応募タイプを赤で明記し、裏に住所・氏名を書き、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM Mファン「ファンダム・プロコン」係まで。しめ切りは8月20日必着。それ以降に届いたものは通常の投稿作品としてあつかいます。

各賞の内容

賞	対象	賞品
Mファン大賞	もっとも優秀な作品に対して	1名 賞金20万円
読者大賞	もっとも読者に人気があった作品に対して	1名 賞金10万円
ちえ熱あっちゃん賞	ほほえましい作品、作者に対して	1名 賞金5万円
BASICピクニック賞	BASICらしいテクニックを使った作品に対して	1名 賞金5万円
EDファンダム賞	プログラミングテクニックにうならされた作品に対して	1名 賞金5万円
特別参加賞	全応募者のなかから抽選で	100名 特製テレホンカード

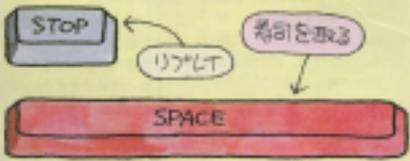
ついに回転寿司まで遊びのネタにしてしまった

高速回転寿司

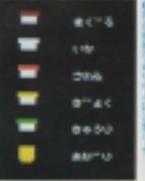
MSX MSX2/2+ RAM8K BY ろんぐTEAM

STOP　リプレイ　寿司を取る　SPACE

1画面

リストは48ページ

とりあえず想像力をたくましくして、白い棒を見たらイカの刺身、白い四角を見たらシャリ（ごはん）だと思えるようにしておこう。

左から右へ、最初はゆっくり寿司たちが流れていく。画面上部には「まぐろがたべたい／」などの心の中の食欲が、強制的に、かつランダムに表示されているので、それに従ってスペースキーを押して手を出す。

食欲とぴったりの寿司を食べられればハングリー度（「はんぐりーど」と表示）が10パーセント低くなり、0パーセントになったらクリア。

寿司を1個見逃すごとに1パーセントずつ、ハングリー度が増え、まちがった寿司を取ってしまうと一気に10パーセント増えてしまう。ハングリー度が100パーセントに達してしまうと「がしした……」の不気味なメッセージとともに餓死してゲームオーバー。

寿司は20個ごとに通り過ぎるスピードが速くなってくるが、お茶（あがり）を取って一服すると最初のスピードにもどる。

お品書き

※注・この画面は編集部特製

まぐ゛ろ
いか
さわら
き゛ょく
きゅうり
あが゛り

⊕色の微妙な違いなどに注意しよう

まぐ゛ろが゛たへ゛たい!
はんぐ゛りーど゛ 51 %

⊕まぐろが食べたいが、イカだ……

まぐ゛ろが゛たへ゛たい!
はんぐ゛りーど゛ 85 %

⊕何度かまちがったすえ、やっとまぐろ！

いかが゛たへ゛たい!

⊕食べるのに成功するとすぐに次の欲望が

1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

たんなる酔っぱらいだって美しければ許される

リストは49ページ

鮮やかなグラデーションで構成された洞窟を行くリトルパイパー

ゲームの遊び方を説明するのが恥ずかしいくらい、これは、いわゆる酔っぱらいゲームだ。

といっても、「酔っぱらい」ものにはじめてぶちあたったという幸せな人もいるかもしれないので、しかたなく説明する。

画面はかってに右から左へスクロールするので、自機を上下に操作して洞窟の上下の壁にあたらないように進んでいく。キー操作はスペースキーだけで、押すと上昇、はなすとかってに下降していく。

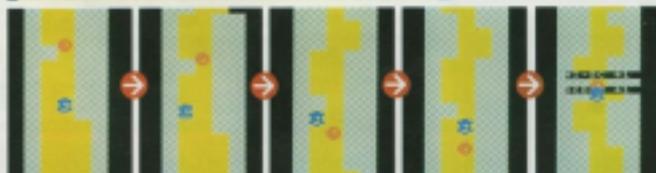
この「VULCAN」の場合、「自機」はリトルパイパーという名前を持ち、「洞窟」はじつは火の洞窟だという微妙な設定になっている。だから、壁の端が赤いわけだね。

まあ、それはともかく、このようにグラデーションがきれいで、動きがスムーズだと、これはよくある酔っぱらいゲームだと思っても、どおゆうわけかおもろいので、ついつい、なんども遊んでしまうねん。大阪弁。

クラッシュすると画面はフラッシュする

ワンナイトセンセーションを起こした怪ゲーム

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY YIS

自機移動
SPACE
リプレイ

1画面

リストは50ページ

このゲームも遊び方はたいへん単純で、たぶん本気で説明すれば3行で終わるのではないか。

見ててくれ。

上から転がってくる岩を左右の溝を利用してよける。岩1つにつき1点。ハイスコア付き。

これで遊べるはずだが、正確さを追求する良心に従うと、得点は岩をよけることによって得られるのではなく、岩が画面に出た時点で得られるのだということを指摘しておこう、なんていってるまに10行か。世の中、甘くないな。

というくらい、シンプルなゲームなのだが、楽しみ方にはいろいろある。編集部で試してもっとも盛り上がった使用法を教えてあげよう。

①少なくとも10回はあらかじめ練習しておき、最低2桁の得点は取れるようにしておく
②自分を含め、負けずぎらいなプレイヤーを3人以上集める
③ほかのプレイヤーたちのまえで10点を出してみせる
④もっとも負けずぎらいなやつを挑発する。「10点、10点」

これで挑発されたやつがなんどか失敗したすえに14点とかをたたきだせば、そこから果てしなく広がるハイスコア競争は、約束された未来となるだろう。

編集部ですでに起きた過去の実績では、10点を出して自慢していたやつを中心に4人の遊び人が徹夜で競いあい、神の得点42点が出てしまったあたりで全員睡眠モードに入ってしまった。

上から迫る岩をサッと溝にかくれてよけ、ほとぼりがさめてからサッと本道にもどる。このスリルの連続はなかなかきびしい

ぴょんぴょんはねまわるだけが能なのかぴょん

PYON PYON（ピョン ピョン）

MSX 2/2+ VRAM64K　BY water ball

タイトルの上にあるキャッチに対する返事は「そうだぴょん」ということになるだろうか。

じっさい、このゲームは、ボールがはねまわり、上にあがっていく以外になにもないといってもかまわないだろう。どうしてそんなゲームがおもしろいのか、といわれても困る。この手のゲームの場合、わたしたちは皮膚感覚で選んでいるからだ。皮膚感覚というのは、英語でいうとスキンセンス、ぜんぜん説明になっていない。

このゲームをこうして誌上で紹介し、おすすめすることにした表向きの理由は2つある。

1つは、このゲームがいわゆる上昇志向を持っているからだ。点々と画面に散らばる白い雲を足場にぴょんぴょんボールをはねさせ、どんどん上にもっていく。画面の上にたどりつけば画面が切り換わってさらに上を目指していく。このゲームでクリアをずっと続けていると、もし世界があと40年存在してくれたら、自分は日本の首相かアメリカの大統領になれるんじゃないかと思ってしまうくらいの、明るい予感に包まれてくる。これが気持ちいい。

もう1つは、最初気がつかなかったが、このボールが、背景に溶けこむような薄く青い軌跡を描いている点だ。じっさい、ディスプレイによってはまったく見えない。この、はかない細かさが気持ちいい。

1画面

リストは51ページ

↑ぴょんぴょんぴょんと雲から雲を渡り歩いて上へ上へ

↑ひょうきんな薄い青の軌跡はちゃんと印刷されるだろうか

憂愁をふくんだメロディーに乗って破産への道

賭け

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY ろんぐTEAM

こりゃどうも。

ふせたカップにコインなどを入れて、「あ、どっちもどっち」などと掛け声をかけて、最終的にどのカップにコインがあるかをあてるゲーム。持ち金をすべて失うとゲームオーバー。

この手のゲームは以前にもプログラミングされたことがあるが、この「賭け」の場合、動きのすばやさが売り。もうひとつ、BGMがいやに憂愁をおびているところがなんだか魅力。

このメロディーを聴きながら大きく賭けてどかんと勝ったりどかんと負けたりしたあとには、悪い夢を見てしまいそうな予感がするなあ。

2画面

リストは53ページ

↓コインがはいる

↓持ち金に応じててきとうな額を賭ける

→カップはすばやく入れ代わっていく。もちろん、このカップが透明だと役に立たない

→カップの動きが止まってから、どのカップにコインが入っているかをあてる。右端か……

→はずれ。チャンチャンなんて音はじつはしない。はずれるとブエーンという感じの効果音が鳴る

5人目のうそつきがこのページのどこかにいる

TRUE5 & FALSE4

トゥルーファイブ アンド ファルスフォー

MSX MSX2 2/2+ RAM8K　BY HIDEYUKI

基本的には、4つの箱のどれにメダルが入っているかをあてるゲーム。しかし、そのあて方がちょっとややこしい。

どの箱にメダルが入っているかをめぐって、A～Iの9人の人が証言している。そのうち何人かは、箱とメダルのことに直接触れるが、何人かは箱にもメダルにも触れず、自分たちの仲間がうそつきか正直者かについて証言するだけだ。

9人の証言はあちこちでくいちがうが、もうひとつ、解答者に与えられている真理の光は「9人のうち5人が正直者で4人がうそつき」というものだ。うそつきは正直者のことをうそつきという。

これは、かなり精巧にできた論理学パズルか……と周囲に期待をいだかせたが、現実の1画面はそこまでいかなかった。

たまに、9人の証言から複数の答えが出てくることがあるが、そのうちのどれがほんとうの正解かは、じつは、プログラムに聞かないとわからない。

しかし、見捨てられがちな、こうした論理学の遊びをゲームにしようとした意欲と、その領域に近づいた熱意は買いたい。けっこう楽しめるし。じっさい、たとえば下のような表による場合分けでやってみると、運がよければ答えがずばり導き出せる。そうでなくても、2つに1つを選べばよかったりして、あたる確率は少なくともぐんとよくなるのだ。はっはっ。

1画面

リストは52ページ

ほんとはどの箱？

問1

```
A  H  はうそのことをいっているよ
B  C  はほんとのことをいっているよ
C  2  のはこにはメタ゛ルか゛はいっているよ
D  H  はうそのことをいっているよ
E  4  のはこにはメタ゛ルか゛はいっていないよ
F  3  のはこにはメタ゛ルか゛はいっていないよ
G  D  はほんとのことをいっているよ
H  G  はうそのことをいっているよ
I  F  はうそのことをいっているよ

   1  2  3  4
```

AとDとGとHは、じつはおたがいのことしかいっていない。この例の場合は、そのせいもあって確かにわかるのはメダルが4の箱にないということ。で、けっきょく、答えは「1」だった

問2

```
A  3  のはこにはメタ゛ルか゛はいっていないよ
B  2  のはこにはメタ゛ルか゛はいっているよ
C  H  はうそのことをいっているよ
D  H  はほんとのことをいっているよ
E  D  はほんとのことをいっているよ
F  H  はうそのことをいっているよ
G  D  はほんとのことをいっているよ
H  1  のはこにはメタ゛ルか゛はいっているよ
I  G  はうそのことをいっているよ

   1  2  3  4
```

この場合もどういうわけかメダルは1の箱でも2の箱でもいいはずだったが、じっさいにやってみると答えは「2」だった。うむ。偶然にしてはわざとらしい

解き方その1

1～4の箱それぞれにメダルが入っている場合をそれぞれ仮定して、9人のうそ、ほんとを考える。背理法の応用

```
A  I  はうそのことをいっているよ
B  H  はうそのことをいっているよ
C  B  はほんとのことをいっているよ
D  3  のはこにはメタ゛ルか゛はいっていないよ
E  G  はほんとのことをいっているよ
F  4  のはこにはメタ゛ルか゛はいっているよ
G  2  のはこにはメタ゛ルか゛はいっていないよ
H  F  はほんとのことをいっているよ
I  B  はうそのことをいっているよ

   1  2  3  4
```

	1	2	3	4
A	○	○	○	×
B	○	○	○	×
C	○	○	○	×
D	○	○	×	○
E	○	×	○	○
F	×	×	×	○
G	○	×	○	○
H	×	×	×	○
I	×	×	×	○

たとえば、箱1にメダルが入っていると仮定すると、正直者6人にうそつき3人。正直者は5人しかいないはずだから、これは矛盾。したがって、仮定がまちがっている。ゆえに箱1にはメダルが入っていない……などと論理を進めていくと左の表のようになる。箱3にメダルが入っていると仮定したときだけ矛盾を起こさず、しかも、どれかの箱にメダルが入っているはずだから、答えは3

そうやって答えてみると、あたり。こんなふうにぴったり、論理と現実がかみあうことだってある。ほかにもっと有効なやり方を発見した人がいたら学会に報告してください

```
A  I  はうそのことをいっているよ
B  H  はうそのことをいっているよ
C  B  はほんとのことをいっているよ
D  3  のはこにはメタ゛ルか゛はいっていないよ
E  G  はほんとのことをいっているよ
F  4  のはこにはメタ゛ルか゛はいっているよ
G  2  のはこにはメタ゛ルか゛はいっていないよ
H  F  はほんとのことをいっているよ
I  B  はうそのことをいっているよ

おおあたり！
   1  2  3  4
```

古来から伝わるヘビゲームに近代MSXの装い

サテライト3.3

MSX MSX2/2+ RAM16K　BY 大沢義久

スネークの向きをかえる
SPACE
ゲームスタート／リプレイ

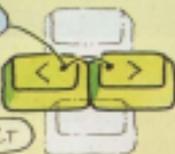
4画面

リストは54ページ

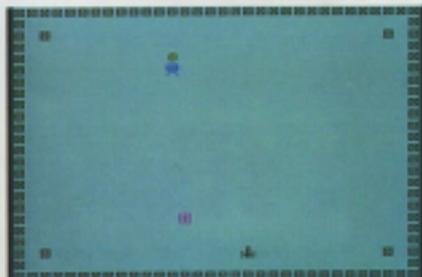
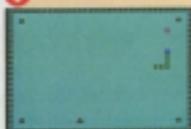
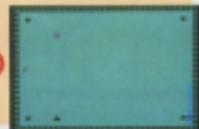
ATTACK 0

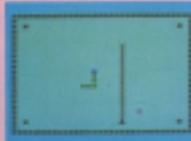
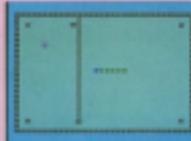
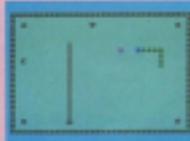
最初は生まれたばかりのヘビの体ですいすい進む

あと1つエサを食べれば出口が現れる

右下すみに出た出口に入っていくヘビ

これはまず第一にヘビゲームだ。伝統にのっとり、ヘビはかってに直進し、カーソルの左右によって方向転換するのみ。そして、エサ(ピンクの日の丸の旗のようなやつ)を食べるたびに1ユニットずつ体が長くなっていく。

このゲームの面は「ATTACK」といい、0から7まであ る。それぞれの面で、ノルマとなるエサの数があり、ノルマを達成するたびに、ヘビの体がフラッシュして、次の面への出口が右下すみに現れる。

次の面ではノルマが5増える。つまり、その面をクリアするときは、さっきよりも5ユニット長いヘビになっていないといけないのだ。そのうえ、レーザーとか新しい敵キャラとかが現れて、やさしそうに見えるが、これがそうとうハードなのだ。

神経を4つくらいに分割してやっていないと、とても上の面は生き抜けない。そのうえ、このゲームにはコンティニューがないため、とちゅうの面でアウトになるとまた最初から。しまいには頭が切れてしまう。

そこで、このプログラムの解析担当者の鈴木仮名伸一くんいわく、「サテライト3．3は1日3回まで」。

ATTACK 1

アタック0ではおとなしかったUFOが、この面になるとレーザーをうってくる。レーザーにヘビの頭があたるとアウト

ATTACK 2

アタック1に加えて上を動くUFOが加わった。この写真ではちょうど下のUFOのレーザーで止まっているのが上のUFO

ATTACK 3

さらに左側にUFOが現れる。ごくふつうの気持ちでやっているときは、だいたいこの面が上限のようだ

ATTACK 4

上下左右のすべてにUFOが現れる。それでもレーザーで攻撃してくるのはあいかわらず下のUFOだけ。まだやさしい

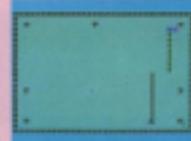
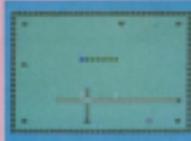
ATTACK 5

ついに右からもレーザー攻撃。2本のレーザーがぶつかると白い薬ビン(毒)が現れ、これにあたると一定時間しびれる

ATTACK 6

新しいアイテム、茶色のオックス登場(OとXを組み合わせた形)。取るとワープし新しいエサを出す。なんどでも出てくる

ATTACK 7

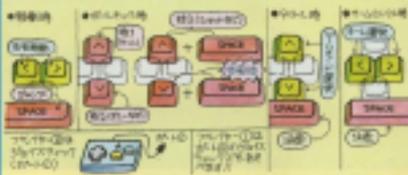
最終面。敵は大ボス、ハンドラのみ。ハンドラの動きは奇妙で、そうとう慎重に動かないと触れただけでゲームオーバーだ

1人でも2人でも遊べる、やろうぜやろうぜ！

Fighting Soccer

ファイティング サッカー

MSX MSX2/2+ RAM32K　　BY OZO

●移動時　●ボールキック時　●タイトル時　●チームセレクト時

プレイヤー②はジョイスティック(ポート①)　プレイヤー①はポート②のジョイスティックでもあそべます!!

作者のOZOくんが前回採用されたとき「プログラマからひとこと」で、この作品のPRをしておいたものだから、この作品が届くまえに、「Fighting Soccerを必ず採用してください」なんてハガキや電話がきてしまうほどの前評判。その期待は裏切られなかったし、サッカーの空中戦、ゴール前の緊張した雰囲気などが楽しめるぞ。

↑チームの顔とメッセージをそえたデモ

↑これがタイトル画面。どれで遊ぶかな

↑チームを選んで試合がはじまる

■広々とした青空の下で

ゲーム画面は下のマップみたいに広げて並べてみれば左からFIELD1、2、3、4、5と5つの画面から構成されていて、ボールの移動によって画面が切り換わる。各画面には自分と敵の選手が1人ずつ立っているから5人対5人のサッカーというわけだ。

■必殺技の応酬が楽しい

このゲームには3つの遊び方がある。

①「1プレイヤー」＝1人用、対コンピュータモード

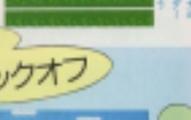
②「2プレイヤー」＝2人用、対戦モード

③「大会」＝コンピュータのチームと戦い、1回戦、2回戦、……決勝と5つのチームを勝ち抜いていけば「優勝」するというモード(引き分けは負けとおなじ)

選手とボールが重なったときに、ポーンと、山なりの放物線を描いて画面の上まで飛んで行くボール、水平方向に飛んで行くボール、斜め下に飛んで行くボールの3種類の蹴り方ができる。しかし、なんたっておもしろいのが各チームがそれぞれ独特の必殺技を持っていること。必殺技は何回でも、どこででも使うことができる。

ホイッスルが鳴ってキックオフ。センターサークルの中心で上にあげられるボールの取り合いから試合が始まる。1試合の前半、後半を約2分間ずつ戦う。後半を戦い終わったときに同点でも、延長戦も、PK戦もなく「DRAW」(引き分け)になる。

このゲームの必勝法としては、トラップ、ドリブルをうまく利用して、むやみにジャンプしないことだろう。友だちといっしょに遊んでみよう。

もちろん、コンピュータ相手に大会優勝をねらうのもいい。

22画面

ハーフタイム

↑前半終了でハーフタイムショーが見れる。スコアの横にあるマークが前後半を表す

リストは58ページ

かくれキャラだ

←大会中、0対0で試合を引き分けると登場

→おなじく大会中に7対0の大差をつければ飛行機が飛ぶ

←これは上と前へボールを蹴るときのキック。全チーム共通

←オーバヘッドキックだ。ファイターズ、デビラーズ、ミラクルズが使う

←キラーズだけが使えるヘディング。ゴール付近で使うと効果的

←これも大技、ボレーシュート。ボウズ、レインボーズが使う

←このゲームオリジナルの両足キック。サンダーズ、レディーズが使う

スタジアムマップ

さあキックオフ

1Pゴール

つづく

◎FIELD3でキックオフ。ボールを先に取れ

出場チーム紹介

チーム名の下にはそのチームの顔とチームデータ。スピードとジャンプ力のデータについている星印は星の数でその能力の高さを表している。その下に必殺技の名前と、必殺技で変化するボールの軌跡を示した。

■どのチームが選べるのか

ファイターズ、ボウズ、レインボーズはプレイヤー1が使う。

サンダーズ、デビラーズ、キラーズはコンピュータとプレイヤー2が使う。

レディーズ、ミラクルズは「大会」にしか登場してこないチームで、それぞれ準決勝、決勝で出てくる。スピード、ジャンプ力はけたちがいだ。

優勝カップ

これが大会で優勝するともらえるカップだ

※大会時のみ、プレイヤー側チームのジャンプ力は高いほうに固定されます。

ファイターズ

■データ
スピード ★★
ジャンプ力 ★
チームカラー 白

ファイヤーショット

ボールが真っ赤に燃えて、ジグザグに変化しながら飛んでいくファイヤーショットは、シンプルで使いやすい

ボウズ

■データ
スピード ★★★
ジャンプ力 ★★★
チームカラー 赤

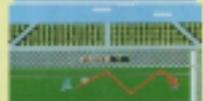
アゲ

空中でアゲを使うと、自分は下に落ちてボールはその頭上に上がるだけ。ゴール前の空中でせり合うときに有効だ

レインボーズ

■データ
スピード ★
ジャンプ力 ★
チームカラー 水色

ジグザグシュート

このジグザグシュートを使った瞬間、選手が輝きながらキックするという、ハデさだけならナンバー1の必殺技だ

サンダーズ

■データ
スピード ★★
ジャンプ力 ★★★
チームカラー 黄色

サンダーショット

だんだん大きくなりながらジグザグに変化するサンダーショットは途中で地面にあたると大きくバウンドをする

デビラーズ

■データ
スピード ★★★
ジャンプ力 ★
チームカラー 黒

デビルショット

デビルショットは、敵の選手と時間が一瞬止まり、悪魔が右から飛んできてボールを飛ばすというすごい必殺技だ

キラーズ

■データ
スピード ★★★
ジャンプ力 ★
チームカラー 紫

ミラクルショット

一瞬、空が暗くなってボールが上図のように変化する必殺技。ただボールの球筋が読みやすく、カットされやすいかも

レディーズ

■データ
スピード ★★★★★
ジャンプ力 ★★★
チームカラー ピンク

ドラゴンシュート

FIELD 3からボールを蹴って、ノーバウンドで直接ゴールに届いてしまう、大砲みたいな必殺技だ

ミラクルズ

■データ
スピード ★★★★★
ジャンプ力 ★★★
チームカラー 青

チョコパフェショット

ゴール前以外の場所で必殺技を使うと上空をボールが飛んでいき、ゴール前になるとゴールめがけて飛んでいくすごい必殺技

2Pゴール

ここでもう一度、山なりのボールをあげる

飛び上がってきた敵の下にボールを蹴るのがコツだ

スコア

画面の上部にスコアが表示されている

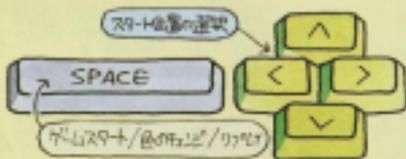
時間

試合をしてる両チームの顔と、その横に今のキックの名前を表示する。その下は赤い目盛りで時間経過を教えてくれるタイムメーターだ

頭のなかを3層構造の輪切りにして戦うパズル

MSX MSX2/2+ RAM18K BY エイト・アイアン

6画面

リストは56ページ

■未来の3世代住宅

どんどん土地の値段が高くなっていくと、そろそろ、3世代住宅というものが登場するかもしれない。つまり、親、子、孫の3代にわたって同居するというやつ。そうなると、やはり3世代ローンになっていて、じいさんの代から受け継いだローンを孫が返していたりするわけ。

ということは、けっきょく、ずっとむかしの大家族制時代にもどってしまい、孤独な老人も少なくなって老人問題が多少は緩和されるのかな。ん、じつは、それが本当のねらいで、わざと土地の値段をあげてたりして。

いやいや、前ふりが長くなってしまったが、そういうわけで、このアクションパズルは、3層構造(しかも3色循環式)の誘導ゲームだ。どうだ、わからないだろう。

■緑、赤、黄色の橋

ゲームがはじまると、まず12×12にならんだ白いブロックを緑、赤、黄色の橋でつないで、すぐにそれを色別に分け、まず緑の橋だけの面からはじまる。

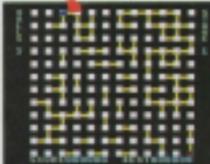
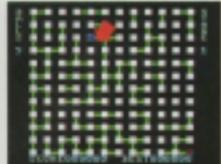
ボールは、カーソルキーで4隅のどこでもスタート地点に選べ(それに応じてゴールの位置も変わる)、スペースキーを押すと、ボールが動きはじめる。

さて、ボールはまっすぐ進んで突き当たると方向を変える。1本道ならもとにもどってくるし、2本の道があれば、乱数でどちらかに曲がる。

で、タイミングをはかって、スペースキーを押すと、次は赤い橋だけの面が出てくる。そのときにボールのいる位置がたまたま赤い橋のかかっているブロックなら、ゲームはそのまま続き、赤い橋につながらないブロックならボールの数が1減って最初から。以下、赤から黄色へ、黄色から緑へと循環しつつ、ボールをゴールへ導くのだ。

■マップがたいせつ

このページの画面写真を撮るために確実にクリアすることを迫られていた担当者は、まず、最初のうちに色ごとの3つのマップを作り、それをとっかえひっかえしながらやってみた。まるでマップを見ながらRPGをやっているみたいで、なかなかおもしろく、しかも、マップがあってもむずかしかったし、できたときの楽しさもよかった。

人によっては、この3色3層それぞれのマップを一目見ただけで覚え、てきとうにやっているふりして、じつは考えぬいて操作してたりするのだろうか。

とりあえず左上を選んでスタート

赤の橋マップに無事乗り換え

続けざまに黄色い橋マップに乗り換え

黄橋をつたって下のほうの緑橋に接続

赤橋に乗り換えたがあまり進まない

黄橋に乗り換えてなんとかこのへんまで

いろいろあって

このへんになるとゴールまで読める

赤橋に乗り換えて1歩ゴールへ迫る

いったん黄橋で上に上がり

緑橋に降りてきてゴール確実

橋を切り換えた回数とスコアを表示

●これなら差がつく！読書速度が 3倍➡5倍➡10倍に!!
目標!!
1冊を30分！
★ライバルに差をつけろ!!
★明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。
いづみ？
ひろし!!
今度の日曜のデートどこ行くか決めた？
あっ！
あっ……？あんた忘れてたんじゃないでしょうね！
ええ!?
めっ…めっそうもねえ…お奉行様…
ズンスン
それがぁ…この前の試験の結果が悪かったんで先生様が来週までにレポートを出せ！とのたまわれて……
こ〜んなレポートは!!!
こうよ！こうよ!!さらにこう!!
おぉーっ
バババッ
なんという早さ！みるみる資料が読破されてゆく〜！
見てくれなさい…この資料の山！読むだけで3年はかかりそう……
よーし！そのレポート私が引き受けようじゃないの！
ぺか〜
ドン
いづみ……おまえいつの間にこんなワザを……
フッ…実は私『新・速読法』の修得者だったのよ！
これをマスターすると集中力や記憶力もアップするのよ。
だからあなたも……
いや〜そんな特技を持ったG・Fがいると助かるなあ…!!
も一つあんだけどこれもたのむよ
そこまであまえるかおまえは！
ぼくも、さっそくはじめよう〜〜っと…
もう受験勉強にムダな努力はいらない！
★秘められた潜在能力を一気に開発！
受験を勝ち抜く
驚異の新・速読法
●1日たった30分の訓練があなたを変える!?
集中力が身につく
理解力が深まる
記憶力が高まる
ENGLISH
学習・受験に大きな効果が！
●ダラダラ学習から集中学習へ！教科書や参考書を読むスピードがグーンと速くなります。●集中力や記憶力も大きくアップ！学んだことがスラスラ頭に入って成績も急上昇。●速く読める分、勉強時間が短かくてすみます！余裕のできた時間は、趣味やスポーツなどにあて、存分にエンジョイできる。●入学試験や資格試験をめざしている人にも新・速読法は強力な武器に！●人が1回しか読めないところを3回、5回、10回…と繰り返し読めるから、それだけ合格の確率が高くなります。
一発合格
わずか2ヵ月であなたも必ずマスターできる!!
●自宅にいながら1日わずか30〜40分、ステップ式の50レッスンを受けることで、あなたも新・速読法をマスターできます。
受験や資格試験の突破をめざして
キミも今すぐチャレンジ！
速習 速読講座
一分間に二万字以上となり学校の成績も向上!!
小川玲子さん（学生16歳）
●日頃、私たちは脳の一割ぐらいしか使っていないのだと実感していただけに、自分の可能性に挑戦してみようと速読を始めました。今では一分間に二万字以上ものスピードがでるようになり、学校の成績も目にみえて向上!!多くの人に身につけてもらいたいものです。
成績急上昇
★左のハガキでご請求ください!!
最新版の詳しい案内書を
無料送呈
●新・速読法の案内をご希望の方は、すぐ左のハガキでご請求ください。十分に解説された詳しい案内書を無料で急送します。
至急
日本カルチャースクール
〒169 東京都新宿区百人町2の1の11
☎東京03（232）8223（代）

プログラムリストと解説

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH４０としてリストを表示したときの画面数（１画面あたり40字×24行。ただし、空行やＯｋは含めない)により３タイプにわける。
①１画面タイプ
１画面以内のプログラム
②N画面タイプ
１画面を超えて５画面までのプログラム
③10画面タイプ
５画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
（１)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
（２)プログラムの遊び方、使い方
（３)変数の意味・プログラム解説
（４)パズル、ＲＰＧ、ＡＶＧなどは、その解答、マップなど
（５)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ（出版社名や年・月号、ページも明記）

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋４－10－７ TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルＲＯＭカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
第12回季間奨励賞は10～12月号に掲載された全ＲＰ部門のなかから、アイデアまたはテクニックの光る作品１本を選び、作者には奨励金として３万円をさしあげます。また、ＦＰ部門奨励賞では、10月号～1991年３月号に掲載されたＦＰ部門の作品のうち、もっとも完成度の高い作品１本を選び、奨励金５万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を３つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事３つ、②住所・氏名・年令・学年（職業）・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは８月31日です。

新・打ちこみミス発見プログラム２の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム２」は、BASICプログラムリストの１文字１文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、Ｎ画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム２」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②ＲＵＮ↵
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000>      200
 ↑          ↑
行番号   確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらＯＫ。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム２」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"↵
（CSAVEではないので注意）
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A↵

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム２」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、ＲＥＭ文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にＲＵＮはしないでおく。（１度でもＲＵＮするとデータがかわる）。
②「新・打ちこみミス発見プログラム２」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、２つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN０↵
WIDTH４０↵
としておく。
④GOTO９０００↵
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム２」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「＞」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを１字１字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、ＯＫ。
⑧ＲＵＮするまえに、
DELETE９０００－９０６０↵
として「新・打ちこみミス発見プログラム２」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
ＲＵＮ↵
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム２

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム２の プログラム確認用データ

```
9000>200   9010>152   9020>153   9030>118
9040>134   9050>102   9060>???
```


プログラムの質問は
プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでＭＳＸ・ＦＡＮ編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①ＲＡＭ容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったＭＳＸを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後４時から６時のあいだに（☎０３-４３１-１６２７）。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダムアンケート⑨
▶応募券◀
９月号応募券

&HOB ひらひら

TV番組の画面切り換えって、こってて きれい。MSXにもあれくらいの色気があればいいのに。

ひらひらと、木の葉でも舞い落ちるように画面が切り換わる。今回はVDPを駆使した画面効果のプログラムだ。夏まっさかりというのに、こんなものを作ってしまった。どうもこのコーナーは季節感にかける。

■使い方

まずこのリストを打ちこんでRUNさせる。エラーが出ずに終了すればOK。今回はRUNしてもプログラム自体は消えないけれど、SAVEも忘れずにやっておこうね。

次にサンプルプログラムを打ちこんでRUNさせる。すると、画面に四角や丸が表示されて、その画面がひらひらと切り換わる。言葉ではなかなか表現できないから、とにかくやってみてね。

■プログラムの注意

このプログラムはスクリーン5以上で動く。もちろん、スクリーン10以上でも動く。したがって、MSX2以上専用というわけだ。スクリーン4以下の画面モードだと暴走してしまうから、要注意。スクリーン5と6に関しては、ページ0と1だけで動く。ページ2と3だと、暴走はしないけれどうまく動かない。

■プログラムの説明

1個目のプログラムは、機械語を&HD000から書きこんで、USR関数を&HD000に定義するだけ。実際はサンプルプログラムにあるように、別の場所でUSR関数で呼び出すのだ。自分のプログラムで自由に使ってみよう。USR定義はRUNしてもCLEARしても消えないから、1回定義してしまえばリセットしないかぎりは有効なのだ。

機械語の中身は、水平同期割りこみと画面表示位置の補正、縦スクロールの繰り返しをやっているだけ。解析して、自分のプログラムに都合のよいアドレスに変更すれば、いろいろと使えると思う。このプログラムを自分のプログラムに組みこんでファンダムに投稿すれば、採用間違いなし！ ……かどうかは知らないよ。

■ひらひら

```
10 CLEAR 200,&HD000:DEFUSR=&HD000
20 FOR I=0TO20:READ D$:S=0:FORJ=0TO14:D=
VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):S=S+D:POKE&HD
000+I*14+J,D:NEXT:IFSMOD256>0THEN PRINT"
Error in";110+I*10:END
30 NEXT
110 DATA F3219AFD1124D1010400EDB0215F2D
120 DATA D0229BFD3ECD329AFD3EC9329DFDCF
130 DATA 3E003223D12193FFCD1CD121DFF33C
140 DATA 7EF610772E80CD1DD1FB3A23D1FE75
150 DATA CE20F8F321DFF37EE6EF772E80CDEF
160 DATA 1DD1CDA4D021F5FA7EEE0177212498
170 DATA D1119AFD010400EDB0FBC9F3218F7E
180 DATA 01CD1CD1DB99CB47218F00CD1CD155
190 DATA 2056DB99CB7FC83A23D13C3223D174
200 DATA FE67380EFE6A3805FECE2006C93EB7
210 DATA 6A3223D13A23D12E93CD1DD121DFC6
220 DATA F37EF610772E80CD1DD1219700CD24
230 DATA 1CD1219200CD1CD13AF5FAA73AE1BB
240 DATA F32004F6201802E6DF32E1F32E823E
250 DATA CD1DD1C93A23D12F3D2E97CD1DD162
260 DATA 3A23D1E61F5F160021FCD0197E2EA6
270 DATA 92CD1DD13AF5FAA73AE1F32804F6B3
280 DATA 201802E6DF32E1F32E82CD1DD1C9C7
290 DATA 00010304050607070707070060504BB
300 DATA 0301000E0C0B0A0908080808080993
310 DATA 0A0B0C0E7CD3997DD399C900000037
```

■サンプル

```
10 SCREEN 7:COLOR 15,4,0:CLS
20 CIRCLE(200,90),150,3:PAINT(200,90),3:
CIRCLE(350,130),70,8:PAINT(350,130),8
30 SET PAGE,1:COLOR,15:CLS:LINE(50,20)-(
250,100),2,BF:LINE(150,90)-(450,180),10,
BF:COLOR ,4
40 FORI=0TO500:NEXT:Z=USR(0):GOTO 40
```

ファンダムパーラー

「くそう、なんて寒いんだ!」などとぼやきつつ、ワープロをパチパチやってる担当ですが、クーラーの冷気の直撃を受けて、寒さに震える日々を送っています。

今月の残念賞

だいぶ暑さが増してきた今日このごろ。担当は、夏だというのに寒いおもいをしている。

まずは電車などの乗り物の中。夏だから薄着をしている人達が大勢乗っているのに、凍えんばかりの冷房はかえって迷惑。状況を考えて控え目にしてほしいとおもう。それと、なんといっても編集部での寒さ。クーラーからの冷気の直撃を受けて、寒いのなんのって。まあ、グチはこれくらいにしておいて、さっそく今月の残念賞の発表からいくことにしよう。

残念賞には、先月の番外編で紹介した、東郷生志(TPM. CO)作「ネイティガの悪魔」が選ばれた。

「ネイティガの悪魔」はパズル感覚のRPGで、今月採用するかどうか検討し、結果的には採用を見あわせた作品だ。

採用を見あわせた理由としては、ゲームの中の世界が小さく感じられたことと、このプログラムの売りであるパズル性がぼやけていてわからなかったためだ。

パズル性は戦いの部分に施されていて、基本的に相手の体力に見あったダメージを、きっちり与えないと倒せないようになっている。

エンディングまでプレイしてみて思ったのだが、パズルという感覚は薄く、むしろまもクエシリーズのほうがパズル性がありそうにおもわれた。

しかし、こういった「パズル感覚」というアイデアはとてもいいと思うので、この方向での成功作を作者に望む意味で、残念賞を贈ることにした。

「ネイティガの悪魔」の作者・東郷生志くんには、Mファン特製テレカをさしあげます。

■選考会報告

第1回FP部門奨励賞の期間が、今月で打ち切りとあって、さすがにFP部門には力作が何本も送られてきた。

それにくらべて、他のRP部門の作品は、すぐそこに控えている「第4回・プログラムコンテスト」にそなえてか、投稿の数が少なく、選考会はちょっぴりさびしいものとなった。

選考会のあと、採用作品が決められたが、FP部門では採用レベルの作品が3本も出てしまったのだ。その中で、最高得票だったのが、今月掲載された「Fighting Soccer」と「LAST WARⅡ」だった。

「LAST WARⅡ」は草薙昭彦くん(NAGI-P SOFT)の作品で、本誌1989年5月号に掲載された「LAST WAR」の続編にあたるシミュレーションウォーゲームだ。

本来ならば採用されていておかしくないのだが、バグがいくつか見つかっていたので、作者である草薙くんにバグを直してもらうことにし、来月号には掲載する予定でいる。

最後の作品は、みごとMSX大賞に選ばれたパズルゲーム、「かに道楽」(高橋泰史くんの作品)だ。

この作品は、プログラムの長さにくらべて内容の濃い、かなり楽しめるパズルゲームになっていて、担当もはまりそうになってしまった。

この「かに道楽」も来月号に掲載する。

来月のパーラーは、おまたせ2部門の奨励賞の発表だ。

FP部門:ネイティガの悪魔

東京・東郷生志(22歳)作品。パズル性を重視した、いっぷう変わったRPG。そのアイデアは評価できるが、まだ、ゲームとして素直に楽しめない部分があり、完成度に欠けていた。もう少し工夫を凝らしてほしい。

〈ファンダムニュース/その1・ファンダムアンケート6月号結果発表①〉7月号のファンダムアンケートの集計結果です。ボクシングゲーム「K・O BOY」とゴルフゲーム「mini SOLID GOLF」がデットヒートになりましたが、結局はボクシングゲームのK・O勝ちということになりました。順位は以下のとおりです。〈1位〉K・O BOY〈2位〉mini SOLID GOLF〈3位〉GOLF LAND〈4位〉コブ太くんの艦艦訓練〈5位〉カミカゼ

1行プログラム特集

今回は９月号、３の倍数の月ということで、１行プログラム特集をこりずにやってみた。

今回集まった作品はどれもなかなかの出来で、どれをのせようか迷ったくらいだ。ぜひ５本全部を打ちこんで楽しんでほしい。

１行プログラムも最近はよく集まるようになり、このぶんなら毎月１行プログラムをのせてもいいくらいだ。でも、やっぱり質問箱や情報局もやりたいし……。

当分のあいだは、３か月ごとに１行プログラム特集をおこなっていくつもりだけど、ここらで採用される１行プログラムとはどんなものか、話しておこう。

１行プログラムでも、リプレイやハイスコアなどが、きちんと入っているものが好ましく、色設定や効果音などがあれば、それでじゅうぶんなのだが、プログラムとしてひとつの世界を作り出していることがなにより大切だ。

また、あまり安易なプログラム、例えばありふれた酔っぱらいゲームなどはよくできていてもボツになる。オリジナルなアイデアこそが、採用されるためのいちばんの決め手になる。

1行　どこまでつづいていくのかな

千葉・大橋良輔

これはファンダムでは常連のあ〜る・ＯＴＮからの作品。

このプログラムは、いわゆる音のチキンレースってやつだな、ウン。

プログラムを走らせると効果音が鳴りはじめる。音はしだいに高くなっていき、放っておくとゲームオーバーになる。

ゲームオーバーにならないように、限界かな、とおもわれるところでスペースキーを押そう。間に合えば、今度は少し高い音からはじまる。やみくもにスペースキーを押すとすぐ行きづまってしまうから、ぎりぎりまでねばるのがコツだ。リプレイはカーソルキーで。

```
1 CLS:SOUND8,15:FORI=KTO255:SOUND0,255-I
:C=C+1:IFSTRIG(0)THENK=K+255-I:I=255:FOR
J=-1TO0:J=STRIG(0):NEXTJ,I:GOTO1ELSENEXT
:PRINT"SCORE"C:H=H-(C-H)*(C>H):PRINT"HI
SCORE"H:C=0:K=0:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEX
T:GOTO1
```

1行　200年カレンダー

札幌・神田章

はじめに断っておくが、これは1900年3月1日から2100年2月28日までの200年カレンダーだ。これ以外の範囲では正確ではなくなるので注意しよう。

プログラムを走らせると何年の何月か聞いてくるので、ためしに自分の生まれた年と月を入力しよう。すると画面にカレンダーが表示される。ふつうのカレンダーとおなじく左端が日曜日になっているので、たとえば、自分の生まれた日の曜日なんかもかんたんにわかってしまう。

もし表示がおかしかったら、ＳＣＲＥＥＮ１：ＷＩＤＴＨ２９を実行しよう。

```
1 CLS:INPUT"年,月";Y,M:Y=(Y+4)MOD28:J=YMOD
4:D=(Y¥4)*5-(J>0)+J:FORI=1TOM:D=(D+X)MOD
7:READX:X=X+(I=2)*(J=0):NEXT:PRINT:PRINT
SPC(D*4);:FORI=1TOX+28:PRINTUSING" ## ";
I;:A=D=6:A$=CHR$(A*-10)+CHR$(A*-13):PRIN
TA$;A$;:D=(D+1)MOD7:NEXT:DATA3,,3,2,3,2,
3,3,2,3,2,3
```

1行　DOWN DRAGON（ダウン ドラゴン）

茨城・星　茂

１行だというのに、キャラクタの色設定まで入っているアクションゲームだ。

画面の真ん中、上にある緑色の「＊」がプレイヤーの操作するドラゴンだ。

そして、画面の下からせまってくる、赤い「ＷＷＷ」が炎で、カーソルキーの左右でうまくかわそう。

ドラゴンがこれに当たるとゲームオーバーになり、それまでのスコアを表示してプログラムは終わる。

面は毎回おなじなので、なれれば500点くらいまでいけるようになるそうだ。作者のハイスコアは834点とのこと。

```
1 SCREEN1:COLOR7,1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF:X=
16:WIDTH32:VPOKE8197,33:VPOKE8202,129:FO
RI=0TO9999:LOCATERND(1)*30,22:PRINT"WWW"
:PRINT:S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>0)+(S=3)*
(X<30):LOCATEX,9:PRINT"*":IFVPEEK(6464+X
)=87THENLOCATE9,21:PRINTA:PLAY"V13O2C4"E
LSEA=A+1:NEXT
```

1行　Guln Guln（グルン グルン）

東京・斎尾裕史

おおっと、だれかとおもえば斎尾くんではないか。

しかし、キミもやってくれたなあ。このプログラムのために、ちえ熱のヤツは仕事をさぼって遊んでいたぞ！

担当もまさか１行プログラムでハマるヤツがいるとはおもわなかったが……。

ところでこの作品。もはや大御所となりつつある斎尾くんの力作……かな？

画面に描かれた丸いコースを自分（ウニョウニョ動く線）をあやつって７周するのが目的だ。いわゆるよっぱらい方式の操作方法なのだが、重力が画面の外に向かってあるという変わり種。自分はスペースキーを押すと画面の中央に向かっていき、離すと外に向かっていく。

ちなみにあっちゃんの場合は１時間でクリアしていたぞ。

リプレイはＳＴＯＰキーで。

```
1 COLOR1,11,11:P=105:DIMA(P):Q=127:H=-7:
R=P:SCREEN5:CIRCLE(Q,P),P:CIRCLE(Q,P),9:
PAINT(231,P):FORL=1TO7:FORT=0TO93:H=H+3+
STRIG(0)*6:R=R+H*R/P:X=Q+R*COS(T*7/P):Y=
P+R*SIN(T*7/P):LINE-(X,Y),L*2+1:IFR<9ORR
>P-A(T)THENBEEP:POKE-869,1:RUNELSEA(T)=P
-R:NEXTT,L
```

1行　Down Down Down（ダウン ダウン ダウン）

東京・斎尾裕史

はっはっはっ。またぞろ現れたな斎尾くん。前回に引き続き２本採用ですか。

とはいうものの、よっぱらいゲームをここまで生き返らせるとはね。やるなぁ。

いきなり遊んでみても、けっこう速くてなにがなんだかわからないうちにゲームオーバーになる人も多いだろう。これもいわゆるよっぱらい方式の操作方法で、自分である線を操作し、右下に伸びる洞窟を探検するのが目的だ。

じつは今月の１行プログラムの中で、担当がいちばん気に入った作品だったりする。あの洞窟の現れ方がとても気にいってしまったのだ。

微妙なスピードもいい。洞窟の中を抜けていくときの感覚はなかなかのもの。

ただ、ゲームオーバーになったとき、頭の中にあった、大切な用事なんかを忘れさせちゃうのが難点だけどね。

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN5:G=112:Y=80:LINE(G,
64)-(144,147),1,BF:FORI=0TO9^5:G=G+2-RND
(1)*4+(G>122)-(G<104):LINE(144,G)-STEP(0
,22),1:Q=Q+STRIG(0)+.5:Y=Y+Q+1:IFPOINT(1
26,Y)<4THENPSET(126,Y):COPY(113,64)-STEP
(32,84)TO(112,63):NEXTELSEBEEP:SCREEN0:P
RINT"SCORE"I
```


〈ファンダムニュース／その２・ファンダムアンケート６月号結果発表②〉つづいて「ＭＳＸ・ＦＡＮ特製テレホンカード」の当選者発表です。〈秋田県〉佐藤吉記〈富山県〉中川忠・石井真樹〈新潟県〉斉藤高未〈東京都〉柴田健志〈静岡県〉杉山廣〈岐阜県〉竹島和子〈大阪府〉安食優〈奈良県〉福井祥浩〈兵庫県〉田畑淳（敬称略）以上のみなさんおめでとうございます。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY ろんぐTEAM

高速回転寿司

遊び方は35ページにあります

※1行目の「■」は、あらかじめKEY1,CHR$(255)を実行し、F1キーで入力してください。

```
1 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH14:D
EFINTA-Z:SPRITE$(0)="■■":SPRITE$(1)="~~~
":SPRITE$(2)="@♠♠ミみたタタ":SPRITE$(3)="~~~~
~~く":R=RND(-TIME):FORI=0TO5:READS$(I),C(
I):NEXT:U=50:PLAY"V15T180L16":DATAまぐろ,6
,いか,15,さわら,9,ぎょく,10,きゅうり,2,,10
2 T=RND(1)*5:CLS:PRINTS$(T)"がたべたい!"
3 S=RND(1)*5:IFRND(1)*30<1THENS=5
4 LOCATE0,2:PRINT"はんぐりーど""U"%":FORI=72T
O176STEPK/20+2:PUTSPRITE0,(I,87),C(S),-(
S=5)*3:PUTSPRITE1,(I,91),15+(S=5)*15,1:I
FSTRIG(0)THENIFA=0THENFORJ=120TO94STEP-2
:PUTSPRITE2,(I,J),11,2:NEXT:A=1:GOTO6ELS
EELSEA=0
5 NEXT:U=U+1:K=K+1:GOTO8
6 PUTSPRITE2,(0,209):IFS=5THENPLAY"EFGF"
:K=0:GOTO3ELSEIFT=STHENPLAY"O5CG":U=U-10
:IFU<=0THENCLSELSE2ELSELOCATE0,1:PRINT"ち
がーう!!":PLAY"O3FEDC":U=U+10:GOTO8
7 PRINT"はらいっぱい。":PLAY"EDE4RO6C8":GOTO9
8 IFU>=100THENCLS:PRINT"がしした・・・":PLAY"O
8C07C06C05C04C03C02C01C"ELSE3
9 POKE-869,1:RUN
```

プログラマからひとこと

むかしは7人

【ろんぐTEAM】採用ありがとうございます。自己紹介をします。わがろんぐTEAMはむかしは7人のグループだったのですが、中学卒業後バラバラになり、残るはリーダーのろんぐ、プログラマのK、サウンドプログラマのUの3人になってしまいました。ちなみにわたしはUです。おい/小坂明弘、15歳、独身、無職/　おまえのいうとおり名前を出してやったからな/　ありがたく思えよ/では、次はプログラマのKに変わります。ちがうページに載っているのでぜひ見てやってください。

変数の意味

スプライト座標

I……寿司のX座標/手のX座標⇒ともにループ用として使用

J……手のY座標⇒ループ用として使用

その他の変数

A……入力フラグ⇒トリガーの連続入力を防ぐために使用

C(n)……あがり(お茶)を含む寿司のスプライト(ネタ)の色

K……寿司の流れる速さ

R……乱数初期化用

S……目の前を流れている、あがりを含む寿司の種類

S$(n)……寿司の名前⇒(n=0:まぐろ、1:いか、2:さわら、3:ぎょく、4:きゅうり)

T……ほしい物の種類

U……ハングリー度

プログラム解説

1 初期設定

●画面設定(スプライトは8×8ドットの2倍表示)●前景色を15(白)、背景色と周辺色を1(黒)に設定●ファンクションキーの表示を禁止●1行に表示される文字数を14文字に設定●変数を整数型に宣言●ネタのスプライトパターン定義●シャリのスプライトパターン定義●手のスプライトパターン定義●あがり(お茶)のスプライトパターン定義●乱数初期化●各寿司のデータ設定●ハングリー度設定●PLAY文設定●寿司の名前とスプライトの色データ(行1で読みこみ)

2 ××が食べたい!

●ほしい寿司の種類設定●画面消去●ほしい寿司の表示

3 何が出てくるか

●出てくる寿司の種類設定●あがりの出現判定⇒約30分の1の確率であがりを出す

4 いただき!

●ハングリー度表示●寿司の表示用ループ開始●スプライト面0に寿司のネタを表示●スプライト面1にシャリを表示(あがりのときは透明にするので見えない)●トリガー入力判定⇒入力があり、入力フラグが0ならば手の表示(寿司を取る)/入力フラグの設定/行6へ飛ぶ●トリガーの入力がなければ入力フラグを0にする

5 腹へったなあ

●寿司の表示用ループのくりかえし、終了●ハングリー度増加●寿司の流れる速さを増加●行8に飛ぶ

6 ほしかった物かの判定

●手のスプライト消去●あがりを取ったかの判定⇒あがりを取ったのなら効果音/寿司の流れる速さをもとにもどす/行3へ飛ぶ●ほしい物とおなじかの判定⇒おなじなら効果音/ハングリー度を10減らす●ハングリー度が0以下になったかの判定⇒0以下なら画面消去/0より大きければ行2へ飛ぶ●ちがう寿司を取ったのなら、メッセージ表示/効果音/ハングリー度を10増やす●行8に飛ぶ

7 腹いっぱい

●メッセージ表示●効果音●行9に飛ぶ

8 餓死したかの判定

●ハングリー度が100以上になったかの判定⇒(なっていればゲームオーバー)画面消去/メッセージ表示/効果音/100までいっていなけば行3に飛ぶ

9 リプレイ

●リプレイ●もういちどプログラムを走らせる

〈いじわるファンクションコール/7月号のフォロー〉8月号65ページの「忍びの戦い」の、行210の確認用データが96となっていましたが、正しくは170となります。また、このプログラムはパナソニックA1WX、FX、WSXでは、ジョイスティックが正常に動作しないため遊べないことがわかりました。11月号に修正リスト(部分)を掲載する予定で調査中ですのでお待ちください。

MSX 2/2+ VRAM64K BY AX

VULCAN（バルカン）

遊び方は36ページにあります

```
1 SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:SPRI
TE$(0)="ﾀ8`":SETPAGE,1:CLS:PAINT(0,0),15
:FORI=0TO6:READC:FORJ=0TO3:LINE(J,85+I+(
J=0ORJ=3))-(J,113-I-(J=0ORJ=3)),C:NEXTJ,
I:OPEN"GRP:"AS#1:A=23:B=89:C=109
2 SETPAGE,0:CLS:PSET(95,50):PRINT#1,"<VU
LCAN>":FORI=0TO1:FORJ=0TO6:LINE(87+J,69+
J+(I=0)*27)-(165-J,143-J+(I=0)*80),4-(J=
1ORJ=5)-(J=2ORJ=4)*3-(J=3)*11,B:NEXTJ,I:
Y=106:T=-13:R=RND(-3):R=0:DATA11,10,9,8
3 COPY(98,76)-(158,136),0TO(94,76),0:COP
Y(0,70+R*3)-(3,130+R*3),1TO(155,76),0:R=
R+SGN(RND(1)-.5):R=R-(R<-6)+(R>6)
4 F=F+(STRIG(0)ORSTRIG(1))*2+1-(F<-1)+(F
>1):Y=Y+F:PUTSPRITE0,(107,Y-1),15,0:T=T+
1:IFPOINT(109,Y)<>1THEN5ELSE3:DATA6,0,1
5 SOUND6,8:SOUND7,A:SOUND8,B:SOUND12,50:
SOUND13,2:FORI=0TO6:COLOR=(1,7,7,7):CIRC
LE(C,Y),1+I,15+(I=3ORI=4)*5+(I=5ORI=6)*7
6 COLOR=(1,0,0,0):NEXT:H=H+(H-T)*(T>H):P
SET(90,160):PRINT#1,"HI-SC"H:PSET(90,175
):PRINT#1,"SCORE"T:FORI=0TO1:I=STICK(0)O
RSTICK(1):NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):GOTO2
```

プログラマからひとこと

宅急便は560円

【AX】このプログラムは6月上旬に送ったのにMファンプログラムコンテストの対象作品にならなかったようだ。6月1日消印以降と書いてあったのに。投稿するとき父親に送っといてくれと頼んだら宅急便で送られてしまった。そのせいでいつ送ったのか編集部ではわからなくなってしまったためだと思う。採用通知は5、6月に投稿されたと書かれていた。ちなみに郵便局から送ると180円ですむのに、宅急便だと560円も取られてしまった。

変数の意味

スプライト座標

Y……リトルバイパーのY座標

グラフィック座標

R……洞窟の位置／乱数初期化用としても使用

その他の変数

A、B、C……効果音用／Cはデータ読みこみにも使用

F……リトルバイパーのY座標増分

H……ハイスコア

I、J……ループ用

T……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●画面をSCREEN5に、スプライトは8×8ドットの通常表示に設定●変数を整数型に宣言●前景色を15(白)、背景色と周辺色を1(黒)に設定●リトルバイパーのスプライトパターン定義●アクティブページのみをページ1にする●ページ1の画面消去●画面を白で塗る●洞窟の元絵作成用ループ開始●洞窟の色データ読みこみ●洞窟のでこぼこの感じを出すためのループ開始●先に読みこんだ色で洞窟の元絵を描く●洞窟の元絵作成のための各ループのくりかえし、終了●画面をファイルとしてオープン⇒グラフィック画面に文字を表示する準備●効果音用変数設定●爆発パターンのX座標設定

2 ゲーム前設定

●アクティブページをページ0にする●ページ0の画面を消去●タイトル表示●タイトルとゲーム画面の枠作成●リトルバイパーのY座標設定●スコア設定●乱数初期化⇒決まった値で初期化しているので、ここを変えれば洞窟の出現パターンも変わる●洞窟の位置初期化●洞窟の色データ(行1で読みこみ)

3 洞窟のスクロール

●洞窟の一部を左にずらす⇒スクロール処理●洞窟の元絵をゲーム画面の右に表示⇒このとき変数Rによって上下位置を調節して洞窟の変化を出している●洞窟の位置更新

4 リトルバイパー移動

●リトルバイパーのY座標増分計算(トリガー入力)※増分は−1から1の範囲●リトルバイパーのY座標計算●リトルバイパー表示●スコア加算●ゲームオーバー判定⇒リトルバイパーが洞窟に接触したらゲームオーバー。つぎの行へ／セーフなら行3へ飛ぶ●洞窟の色データ(行1で読みこみ)

5 6 ゲームオーバー

●効果音●爆発デモ用ループ開始●パレットコード1を白にする⇒フラッシュ処理●爆発パターン表示●パレットコード1を黒にもどす●爆発デモ用ループのくりかえし、終了●ハイスコア更新、表示●スコア表示●リプレイ(スティック入力)●スプライト消去●行2へ飛ぶ

当選者発表

●3周年プレゼント当選者 ①「アスキースティック」=〈滋賀県〉今村浩司〈東京都〉前原黒〈大阪府〉藍原和久〈東京都〉木島哲郎〈静岡県〉漆畑佳弘〈奈良県〉乾丹厚〈愛知県〉野呂隆士〈岐阜県〉大月雅之〈大阪府〉橘和〈宮城県〉小津浩／②「三国志」=〈熊本県〉田中裕士〈福岡県〉島津智之／③「パロディウス」=〈長野県〉和久井拓生〈静岡県〉黒萩潤哉〈青森県〉戎孝之

MSX MSX2/2+ RAM8K BY YIS

地獄道

遊び方は36ページにあります

注意 行1にある「※」は、CHR$(254)のキーボードから直接打ちこめない、見えない文字です。このページの右下にある追加プログラムを走らせると、見えるようになり、F1キーで打ちこめます。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,1:WIDTH10:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITE$(0)="8※※dt※ニ8":SPRITE$(1
)="8|※※※|8":SPRITE$(2)="8|によ※|8":SPRITE$
(3)="8|※よに|8":ONSPRITEGOSUB6:E$=CHR$(27)
:R=RND(-TIME):H=0
2 VPOKE8194,170:VPOKE8195,254:FORI=1TO21
:LOCATE,I:PRINT"XX──────XX":NEXT:X=15:Y=
12:C=0:A=0:GOSUB8:PLAY"SM1000004L64"
3 A=1:C=C+1:FORI=0TO5:R=RND(1)*5:FORJ=0T
O1:F=F-(F<2)+(F=2)*2:PRINTE$"Y  ":IFR<2T
HENPRINTE$"LXX────XXXX":PLAY"C"ELSEIFR>2
THENPRINTE$"LXXXX────XX":PLAY"E"ELSEPRIN
TE$"LXXXX──XXXX":PLAY"G"
4 Y=Y+1:S=STICK(0):W=X:Q=Y:X=X+(S=7)*2-(
S=3)*2:Y=Y+(S=1ANDY>4)*2-(S=5):IFY>23THE
NGOSUB6ELSEIFVPEEK(6144+X+Y*32)=28THENX=
W:Y=Q
5 GOSUB8:SPRITEON:A=A+2:NEXTJ,I:GOTO3
6 IFABS(A-Y)>2ANDY<24THENRETURN
7 SPRITEOFF:H=C-(H>C)*(H-C):PRINTE$"Y*!H
I-SC"H:PRINTE$"Y,!SCORE"C:PLAY"L1602FEDC
":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETURN2
8 SPRITEOFF:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),5:PUTSP
RITE1,(120,A*8),9,F+1:RETURN
```

プログラマからひとこと

ノモレクネヒ

【YIS】。いなはでノモレクネヒは私、がすまきおてっい、に後最。うょしまけさはけだブハレブに対絶、は方ういとうよめ決を校験受らかれこ。……たっかなみもてっ思はとだのもいどひがのういとブハレブもになんこかさま。いませはドンウラグ。いなは泳水にれそ。るあで度38うもで月6、今るいてい書をれこ。い熱。るあで低最。すでのなつやういとブハレブるゆわい。舎校仮、しかし。たしまりなに生校高、じぶも私

変数の意味

スプライト座標

X、Y……車の座標⇒×8して使用

A……岩のY座標⇒×8して使用。X座標は120に固定

その他の変数

C……スコア

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

F……岩のスプライトパターン切り換え用

H……ハイスコア

I、J……ループ用

R……つぎに出現する道の種類／乱数初期化用

S……スティック入力用

W、Q……車の座標保存用

プログラム解説

1 初期設定

●前景色を15(白)、背景色と周辺色を1(黒)に設定●画面をSCREEN1に、スプライトは8×8ドットの2倍表示時に設定●1行の文字数を10に設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●車のスプライトパターン定義●岩のスプライトパターン定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定●エスケープシーケンス設定●乱数初期化●ハイスコア初期化

2 地獄のはじまり

●道に使うキャラクタを黄色に設定●壁に使うキャラクタを灰色に設定●はじまりの部分の道を表示●車の座標設定●スコア初期化●岩のY座標設定●行8のスプライト表示サブを呼び出す●PSG初期設定

3 道の表示

●岩のY座標設定●スコア加算●道の表示用ループ開始●どんな道を表示するかを乱数で決める●道のパターンを2段ずつ表示するためのループ開始●岩のスプライト切り換え用変数の更新●新たに表示する道の表示位置指定●右が壁の道を表示するかの判定と表示、効果音●左が壁の道を表示するかの判定と表示、効果音●両側が壁の道を表示、効果音

4 車の移動

●道のスクロールにあわせて車を下がらせる●スティック入力●車の座標保存●車の横移動計算●車の縦移動計算●車が画面の下までいったかの判定⇒いっていればゲームオーバー。行6のゲームオーバー判定サブを呼び出す／そうでなければ移動先が壁になっているかの判定⇒壁ならば車の座標をもとにもどす

5 地獄は続く

●行8のスプライト表示サブを呼び出す●スプライト衝突時の割りこみ許可●岩のY座標更新●道表示の各ループのくりかえし、終了●行3へ飛ぶ

6 ゲームオーバー判定サブ

●ゲームオーバー判定⇒岩と車がぶつかっているか、車が画面の下に出たらゲームオーバー。つぎの行へ／そうでなければもとの処理にもどる

7 リプレイ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ハイスコア更新、表示●スコア表示●効果音●リプレイ(トリガー入力)●行2へ飛ぶ

8 スプライト表示サブ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●車と岩のスプライト表示●もとの処理へもどる

リスト打ちこみ用追加プログラム

「G=0」の「0」を「1」に変えると、SCREEN1で入力できます。

```
10 G=0:SCREEN G:FORI=1TO7:VPOKE4079-2048
*G+I,ASC(MID$("ｪTｪTｪTｪ",I,1)):NEXT:KEY1,
CHR$(254)
```


当選者発表

●3周年プレゼント当選者　④「ダ・ピンチ」=〈埼玉県〉牧野剛也〈東京都〉元吉憲一〈静岡県〉朝比奈卓也〈東京都〉渡辺大介〈千葉県〉見学英寅／⑤「ホワッツマイケル」=〈宮城県〉桐野えみ子〈長野県〉松永愛〈東京都〉時田俊明／⑥「D.C.コネクション」=〈神奈川県〉木戸宗勝〈京都府〉山谷雅紀〈滋賀県〉古角直樹／⑦「テトリス」=〈秋田県〉戸井田正博〈青森県〉布施直人〈秋田県〉安田幹生

MSX 2/2+ VRAM64K BY water ball

PYON PYON（ピョン ピョン）

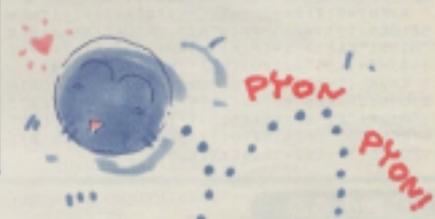
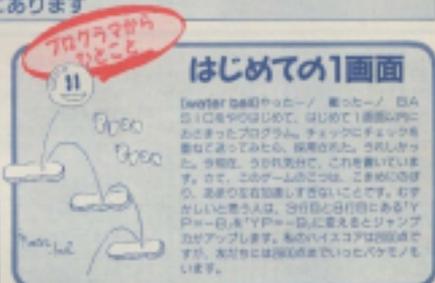
遊び方は37ページにあります

```
1 SCREEN1:WIDTH30:KEYOFF:DEFINTA-Z:INPUT
"USE JOYSTICK? (1)YES (0)NO    YESorNO";
P:IFP<0ORP>1THEN1
2 SCREEN2,0,0:COLOR15,4,4:OPEN"GRP:"AS#1
:SPRITE$(0)="<n°ソソ■~<":SPRITE$(1)="~■~":
X=123:SC=-5
3 SC=SC+5:Y=180:XP=0:YP=-8:PUTSPRITE0,(X
,Y),7,0:CLS:FORI=1TO29:A=RND(1)*(SC*2+11
5)+67-SC:B=(I-1)*6+8:PUTSPRITEI,(A,B),15
,1:NEXT:ONSPRITEGOSUB7
4 IFSTRIG(P)THEN5ELSE4
5 S=STICK(P):XP=XP+(S>5ANDS<9ANDXP>-8)-(
S>1ANDS<5ANDXP<8):X=X+XP:XP=XP*(1+((X<1A
NDXP<0)*2OR(X>247ANDXP>0)*2))
6 Y=Y+YP:YP=YP-(YP<8):PUTSPRITE0,(X,Y),7
,0:PSET(X+3,Y+3),5:SPRITEON:IFY<1THEN3EL
SEIFY>181THEN9ELSE5
7 SPRITEOFF:IFYP>2THEN8ELSERETURN
8 YP=-8:PLAY"T255L64O6V8CV5C":RETURN
9 SETBEEP4,4:BEEP:SETBEEP1,4:PUTSPRITE15
,(1,209):PRESET(85,90):PRINT#1,"SCORE"SC
*20:X=123:SC=-5
10 IFSTRIG(P)THEN3ELSE10
```

※行2にある「■」は、あらかじめKEY1,CHR$(255)を実行し、F1キーで入力してください。

プログラマからひとこと

はじめての1画面

【water ball】やったー／　載ったー／　BASICをやりはじめて、はじめて1画面以内におさまったプログラム。チェックにチェックを重ねて送ってみたら、採用された。うれしかった。今現在、うかれ気分で、これを書いています。さて、このゲームのこつは、こまめにのぼり、あまり左右加速しすぎないことです。むずかしいと思う人は、3行目と8行目にある「YP=−8」を「YP=−9」に変えるとジャンプ力がアップします。私のハイスコアは2000点ですが、友だちには2800点までいったバケモノもいます。

変数の意味

スプライト座標

A、B……雲表示用（一時変数）
X、Y……ボールの位置
XP、YP……ボールの速度

その他の変数

I……雲表示ループ用
P……スティック番号、トリガー番号（ジョイスティック使用有無）
S……スティック入力用
SC……スコアの20分の1

■スプライト面番号
0　ボール（スプライトパターンも0）
1〜29　雲（パターンは1）

プログラム解説

1 入力選択

●画面初期化●整数型宣言●ジョイスティック使用選択入力●範囲外入力の判定

2 初期化

●画面初期化●スプライトパターン定義●変数初期化

3 ステージ初期化

●スコア更新（初期値を−5にしているので最初にここを通ると0になる）●ボールY座標・速度初期化●ボール初期表示●雲表示（Y座標はスプライト面番号によって決まっており、X座標は乱数による。X座標の範囲は1ステージにつき10ドット広くなり、ステージ16以降では画面外を含む）●スプライト衝突時の割りこみ先指定

4 トリガー待ち

●トリガー入力待ち

5 X座標更新

●スティック入力●ボールの速度X成分更新●X座標更新●画面端の反射（X座標が画面外なら速度X成分の符号反転）

6 Y座標更新

●ボールのY座標更新●速度Y成分更新●ボールの表示●軌跡ドットの表示●スプライト衝突割りこみ許可●ゲームオーバー判定、ステージクリア判定

7 衝突処理サブ

●スプライト衝突割りこみ禁止●上昇時の衝突なら（速度Y成分が2以下なら）なにもしない

8 続・衝突処理サブ

●速度Y成分設定●効果音

9 ゲームオーバー

●効果音●スコア表示と重なる雲の消去●スコア表示●ボールX座標初期化●スコア初期化

10 リプレイ

●リプレイ（トリガー入力）

補足

行5の最後の代入文「XP=XP*(1+……」は、
IFX<1ANDXP<0ORX>247ANDXP>0THENXP=−XP
というふうに、IF文にしたほうが、わかりやすいし、短い。関係式を使ったやり方はスティック入力値による座標の更新（おなじ行5の最初のほうでもやっている）など、有効な場合もあるけれど、IF文でやったほうがいい場合も多いのだ。

ところで、行9でSETBEEPを使っているが、音を出したあと標準にもどしている。SETBEEPが標準状態でないと音が変になるプログラムもあるので、とても礼儀正しい態度だと思う。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY HIDEYUKI

TRUE5 & FALSE4

トゥルーファイブ アンド ファルスフォー

遊び方は38ページにあります

```
1 SCREEN1,1,RND(-TIME):COLOR15,0,0:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINTA-Y:DEFUSR=342:DEFFNZ=RN
D(1):SPRITE$(0)="?~ん◆ろろれり":SPRITE$(1)="`
み`":E$=CHR$(27)+"Y":PLAY"TOL8SM3000CED"
2 PRINTE$"7*1   2   3   4";:FORI=0TO3:PU
TSPRITEI,(I*32+76,159),I*3+2,0:NEXT:T=FN
Z*4+1:PUTSPRITE4,(T*32+46,167),,1
3 FORI=0TO4:A=FNZ*9:IFP(A)=1THENI=I-1:NE
XTELSEP(A)=1:NEXT:FORI=0TO2:A=FNZ*9:IFQ(
A)=1THENI=I-1:NEXTELSEQ(A)=1:NEXT
4 FORI=0TO8:N$=CHR$(65+I):LOCATE5,I*2:IF
Q(I)=1THENA=FNZ*4:IFB(A)=1THENI=I-1:NEXT
ELSEB(A)=1:A=A+1:PRINTN$" "A"のはこにはメダルが
はいってい"MID$("ないる",(A<>T)*(P(I)=0)*2-(A=T)
*P(I)*2+1,2)"よ":NEXT:A=USR(0):GOTO6
5 A=FNZ*9:IFA=ITHEN5ELSEIFR(A+1)=I+1THEN
5ELSER(I+1)=A+1:PRINTN$"  "CHR$(65+A)" は
"MID$("ほんとうそ",-(P(A)=0)*P(I)*3-P(A)*(P(I
)=0)*3+1,3)"のことをいっているよ":NEXT:A=USR(0)
6 K=VAL(INKEY$):IFK<1ORK>4THEN6ELSEFORI=
0TO16:VPOKE6908+K*4,159-I:NEXT:PRINTE$"3
!"MID$("はずれ～!おおあたり!",1-(K=T)*6,6):PLAY"
GFGFEDEDC":FORI=0TO1:I=PLAY(0)-STRIG(0):
VPOKE6931,FNZ*16:NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

前例のないゲーム

【HIDEYUKI】前例のないゲーム(?)なので、採用されるとは思っていなかった。こんなこと書くと読者から「そんなんやったら投稿するなや～/」という突っこみが飛んできそうだ。こんなのが採用されるなんて、ファンダム班の人たちは知的レベルが高いなー。このゲームは完璧なのかどうかわかりません。つまり9人のことばから推理すれば、メダルの入っている箱がつねにわかるのかどうか、わからないのです。だれか証明してくれる人はいませんか。6月号の『GRYB』は「グライブ」のつもりだったんですけど。写真はスキーに行ってきたときのものです。右端がぼくですが、小さすぎてわからないでしょう。これを見て涼しくなってください。

変数の意味

A……汎用一時定数(おもに自然数の乱数が入る)

B(n)……箱n+1について語られたかどうかのフラグ(複数の人が同じ箱について話すのを防ぐために使用)

E$……座標指定のエスケープシーケンス用⇒CHR$(27)+"Y"が入る

I……ループ用

K……入力された答(メダルの入っている箱の番号)

N$……0～8に対応する人の名前(A～I)

P(n)……1なら正直者、0ならウソつき

Q(n)……1なら箱について話す、0なら人について話す

R(n)……人n(これのみ1～9がA～Iに対応)について語られたかどうかのフラグ(2人がおたがいについて話すのを防ぐために使用)

T……メダルの入っている箱の番号

FNZ……RND(1)そのもの(プログラムを短くするために使ったと思われる)⇒ユーザー定義関数

■スプライト面番号

0～3 箱(パターンは0)

4 メダル(パターンは1)

プログラム解説

1 初期化

●画面初期化●整数型宣言⇒Zを含むとFNZがつねに0になってしまうので、A～Yに限定●USR関数、ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義●エスケープシーケンス設定●BGM

2 箱・メダルの表示

●箱番号・箱の表示●正解の決定●メダルの表示⇒箱のスプライトに隠されて見えない

3 正直者は

●正直者5人の決定⇒乱数によるが重複しないようにしている●箱について話す3人の決定⇒乱数によるが重複しないようにしている

4 箱について話す

●各人のメッセージ表示ループ開始●名前と表示位置の設定●箱について話す人の判定●どの箱について話すか決定⇒乱数によるが、すでに語られた箱については話さない●メッセージ表示⇒正直者で箱にメダルがあるかウソつきでメダルがなければ「入っている」、ほかは「入っていない」●ループの終わり●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)●行6へ結ぶ

5 人について話す

●誰について話すか決定⇒乱数によるが、自分について話さず、自分について話した人についても話さない●メッセージ表示⇒自分と対象がともに正直者かともにウソつきなら「ほんと」、ほかは「うそ」●ループの終わり●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)

6 入力と結果

●キー入力●入力範囲チェック●入力された箱を上げる●結果メッセージ●BGM●BMG終了とトリガー入力を待ちながらメダルの色を変える(はずれのときは見えない)●リプレイ

補足

プログラム解説を読めばわかるかもしれないが、各人のいうことがほんとになるかうそになるかは外はたいした判断をしていないので、論理的に正解が求められるとは限らない。10回プレイしてみると、論理的に答が1つに決まった場合が5回、2つにしかしぼれなかった場合が4回、3つの可能性があった場合が1回だった。

MSX MSX2/2+ RAM8K BY ろんぐTEAM

賭け

遊び方は37ページにあります

※行10にある「■」は、あらかじめKEY1,CHR$(255)を実行し、F1キーで入力してください。

```
10 SCREEN1,1:WIDTH21:COLOR15,1,1:KEYOFF:
DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="~~~■■■■■":SPRITE$(1
)="く~く":SPRITE$(2)="♠タたみ":G=10:R=RND(-TI
ME):VPOKE8204,204:PLAY"V15TL8"
20 SOUND3,0:SOUND5,2:DIMS(1,15):FORI=0TO
8:O(I)=VAL("&H"+MID$("BE8F7F78FBA5823C00
",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO15:S(
I,J)=O(VAL(MID$("21021020321321324567876
545678765",I*16+J+1,1))):NEXTJ,I
30 ONINTERVAL=15GOSUB150:INTERVALON
40 SOUND7,56:LOCATE0,12:FORI=0TO104:PRIN
T"`";:NEXT:X=1:Y=0:PUTSPRITE3,(60,106),1
1,1:FORI=70TO100:FORJ=0TO2:PUTSPRITEJ,(J
*60+60,I),6,0:NEXTJ,I:PUTSPRITE3,(0,209)
:C(0)=1:C(1)=0:C(2)=0
50 LOCATE6,4:PRINT"てもちの金"G:LOCATE6,6:PRI
NT"かける金 "H:S=STICK(0):F=(S=1)-(S=5):G=G+
F:H=H-F:H=H+(G=-1):G=G-(G=-1)+(H=-1):H=H
-(H=-1):FORI=0TO50:NEXT:IFNOTSTRIG(0)THE
N50
60 IFH=0GOTO50ELSEPLAY"O6G":FORA=0TO29
70 U=0:O=2:P=-2:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(I*
60+60,100):NEXT:K=INT(RND(1)*2):SOUND6,9
:SOUND7,49:SOUND8,16:SOUND12,5:SOUND13,4
:IFRND(1)>.5THENSWAPO,P
80 IFRND(1)>.2THENFORI=0TO60STEPINT(RND(
1)*2)*5+15:U=U+(I>30)*2+1:PUTSPRITEK,(K*
60+60+I,100+U*O):PUTSPRITEK+1,((K+1)*60+
60-I,100+U*P):NEXT:SWAPC(K),C(K+1):NEXT:
GOTO100
90 FORI=0TO120STEP20:U=U+(I>60)*2+1:PUTS
PRITE0,(60+I,100+U*O):PUTSPRITE2,(180-I,
100+U*P):NEXT:SWAPC(0),C(2):NEXT
100 SOUND7,56:S=STICK(0):X=X-(S=3)+(S=7)
:X=X-(X=0)+(X=4):PUTSPRITE4,(X*60+8,120)
,15,2:FORI=0TO50:NEXT:IFNOTSTRIG(0)GOTO1
00
110 FORI=0TO2:Y=Y+C(I)*I*60:NEXT:PUTSPRI
TE3,(Y+60,106):FORI=100TO70STEP-1:FORJ=0
TO2:PUTSPRITEJ,(J*60+60,I),6,0:NEXTJ,I
120 FORI=0TO999:NEXT:IFX-1=Y/60THENPLAY"
O6GF":G=G+H*2ELSEPLAY"O2GF":IFG=0GOTO140
130 PUTSPRITE4,(0,209):H=0:CLS:GOTO40
140 PLAY"DC":SCREEN1:SOUND9,0:SOUND10,0:
INTERVALOFF:LOCATE2,12:PRINT"あなたは こじきに
なりました。":POKE-869,1:RUN
150 SOUND2,S(0,L):SOUND4,S(1,L):SOUND9,1
3:SOUND10,12:L=L+1:L=LMOD16:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

U……箱のY座標増分
X……矢印のX座標
Y……コインの位置

その他の変数

A、I、J……ループ用
C(n)……箱の状態(0=コインなし、1=あり)
F……賭け金設定用
G……プレイヤーの所持金
H……賭けた金額
K……入れかえる箱の番号
L……BGM演奏用カウンタ
O、P……入れかえる箱の移動方向
O(n)……BGMデータ展開用
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
S(n, m)……BGMデータ

プログラム解説

10 画面初期設定／変数の整数型宣言／スプライトパターン定義／乱数初期化／キャラクタの色設定／PLAY文初期化
20 PSGレジスタ初期化／配列変数宣言／BGMデータの設定
30 一定間隔ごとの割りこみ先指定・許可(BGMスタート)
40 画面作成コインの表示／箱の表示／コインの設定
50 所持金の表示／賭け金の表示／賭け金の変更と決定
60 賭け金のチェック／箱を30回まぜる
70 移動用変数の初期化／箱の表示／入れかえる箱の決定／まぜるときの効果音
80 隣の箱との入れかえ処理
90 両端の箱の入れかえ処理
100 予想場所の選択と決定
110 コインの表示／箱を上に上げる
120 時間待ち／当たり判定／効果音／ゲームオーバー判定
130 矢印の消去／画面消去／行40の画面作成へ飛ぶ
140 効果音／画面消去／一定間隔ごとの割りこみ禁止／ゲームオーバーメッセージ表示／STOPキーを押した状態に／リプレイ
150 一定間隔ごとに呼び出されるBGM演奏サブ

プログラマからひとこと

最近では見かけなくなってしまった

【ろんぐTEAM】このページからKが書きます。さて、この「賭け」というゲームは最近では見かけなくなってしまったタイプのゲームですが、あの3個のコップ(?)の動きのできがなかなかなので載ったのだろうと思います。ちなみに、ろんぐTEAMは2本ほど長いのを予定しているので、今回載ったゲームをやってみて「おもしろい」と思った人は、期待してくれてもいいでしょう。最後に、B'zの曲はスゴクかっこいいのでみんな聞こうぜ。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

10>102	20> 39	30>142	40> 49
50> 70	60>157	70>146	80> 77
90> 7	100>166	110> 35	120>128
130> 16	140>177	150>220	

当選者発表

●3周年プレゼント当選者 (前ページから)〈兵庫県〉三宅裕子〈北海道〉土谷真由美〈岐阜県〉松田洋司〈茨城県〉桧崎美奈子〈長崎県〉三岳英樹〈大阪府〉千場正貴／⑮「アークスII」=〈鳥取県〉上山新〈岡山県〉十河康之〈鳥取県〉新慎也／⑯「マスターオブモンスターズ」=〈山口県〉丸木芳雄〈東京都〉西川治延〈神奈川県〉梅本光弘／⑰「原宿アフタダーク」=〈千葉県〉吉川富士夫〈兵庫県〉植田拓郎〈広島県〉橋高智也

MSX MSX2/2+ RAM16K BY 大沢義久

サテライト3.3

遊び方は39ページにあります

注意 このプログラムはマシン語を使用しています。プログラムを打ちこんだらRUNするまえに必ずセーブしてください。

```
10 CLEAR 10,&HD2FF:SCREEN1,0:WIDTH 32:DE
FUSR=PEEK(-2442)+PEEK(-2441)*256+67:A=US
R(&HD300):'0#01*ｹﾗﾅﾋﾞ*vよ}ﾆ~o>ｹ<# ﾜ~ｷ(よヨXﾈ
ﾆXヨA0ﾝヨろヨよぁぁぁぁO#~#ヨA0マヨろヨよアびw#び78ﾗ
11 'CDCC002100200120003E4ECD5600215CD906
0C785ECD93002310F80604110800C5010800CD5C
12 '000E1009EBC110F211C004060DC5010800CD
5C000E4009EBC110F2210FDA9777231D20FA21F0
D9110FDA011F00EDB0214FD9111320010D00CD5C
002119D91166190E12CD5C003A2DDAF5C630216D
19CD4D00F1872109D9856F117819010200CD5C00
97CDD800B728F997CDC300160221001801 20003E
13 'C0CD560021E01A1520F20E0221201806163E
C0CD4D00112000191 0F5213F180D20ED06041101
D9C51A6F131A673EC0CD4D0013C110F12121183E
03CD4D00212A183EA0CD4D002121182200DB3A41
DAB7281C3D3241DAED5F210020CD4D003E075FCD
93003E0D1E00CD9300C31AD53E4E210020CD4D00
14 '3A44DAB7202A3A2BDAF597CDD500FE032807
FE07280EF11814F1C602FE0920023E011809F1D6
02FEFF20023E07322BDA97CDD5003244DA2A0FDA
E53A2BDAFE012006012000B7ED42FE03200123FE
0520040120000 9FE0720012B220FDACD4A00FE20
282CFEB13804E1C3C2D7FEA0CACBD4FEA820073E
15 '303241DA1814FE982004E1C38CD8E53EB0CD
D7D83EA0CDD7D8E13A2BDACD4D00EBE13EC8CD4D
002A00DB3E20CD4D002A29DA7323720100022102
DB1100DBEDB0C31AD53A40DA3CFEFFCAA2D43240
DAEB473A2CDAB830103E7E211920CD4D003E9821
DE1ACD4D00EB3A2BDACD4D00EBE13EC8CD4D002A
16 '29DA7323722232229DA3E071E38CD93003E0D
1E00CD93003EA0CDD7D83A2DDAFE07CA4BD72A21
DAE53A38DAB720253A2DDAB72822012000ED42CD
4A00FE2028060120000918102230DA2232DA3E01
3238DA18373D28343A3CDAB7200323180 12BCD4A
00FEC0200F3A3CDAB728039718013C323CDA1814
17 'FE2020103EF0CD4D002221DAE13E20CD4D00
1806E13EF0CD4D003A38DAB7CAE7D52A32DAFE02
283316D8CD6AD8B720167ACD4D00B7012000ED42
2232DA3A3ADA3C323ADA182DFED020043EA818E3
3E023238DA2A30DA2232DA1818CD58D83A3ADA3D
323ADA20033238DAB7012000ED422232DA3A2DDA
18 'FE02383E2A23DAE53A3DDAB72003231801 2B
CD4A00FEC0200F3A3DDAB728039718013C323DDA
1814FE2020103EF8CD4D002223DAE13E20CD4D00
1806E13EF8CD4D003A2DDAFE0338422A27DAE53A
3FDAB70120002003091802ED42CD4A00FEC0200F
3A3FDAB728039718013C323FDA1814FE2020103E
19 'E8CD4D002227DAE13E20CD4D001806E13EE8
CD4D003A2DDAFE04DAE7D62A25DAE53A39DAB720
1F3A2DDAFE05381B2BCD4A00FE202803231810 22
34DA2236DA3E013239DA183B3D28383A3EDAB701
20002003091802ED42CD4A00FEC0200F3A3EDAB7
28039718013C323EDA1814FE2020103EE0CD4D00
20 '2225DAE13E20CD4D001806E13EE0CD4D003A
39DAB7CA2ED72A36DAFE02282616D0CD6AD8B720
117ACD4D002B2236DA3A3BDA3C323BDA18203E02
3239DA2A34DA2236DA1813CD58D83A3BDA3D323B
DA20033239DA2B2236DA3A2DDAFE0620133A43DA
B72000D2A1FDA3EB0CD4D003E013243DAC3B3D7CD
21 'F1D8CB47CAA2D72A1DDAE5CDF1D8E607E1E5
CD18D8CD4A00FE202814FE083009E1C309D8CD40
D91805FEC828F3E1186F3EB8CD4D00EBE12A11DA
3E20CD4D00211BDA732372010A002113DA1111DA
EDB02A1BDA221DDA211720CD4A00C610FEEE2002
3E1ECD4D000101280B78B120FBCDB700D8C3E8D3
22 '0640C506100B78B120FB211920CD4A00C610
FEEE20023E1ECD4D00ED5F210020CD4D00C110DC
C303D3FEB8CAA2D73A45DA3CFE05200197 3245DA
871111DA831A6F131A67C356D73A46DA3CFE04CA
C2D73246DAC370D7B72006B7012100ED42FE0120
06B7012000ED42FE022006B7011F00ED42FE0320
23 '0123FE04200401210009FE052004012000 09
FE062004011F0009FE0720012BC9CD4A00FED028
05FED82801C93E20CD4D00C9CD4A00FE083008C1
7ACD4D00C3C2D7FE2020019 7C9011500212BD911
6519CD5C00C90650C50100100B78B120FB211820
CD4A00C610FEFE20023E1ECD4D00C110E32130DA
24 '0630977723 10FB3A2DDA3CFE08CA7FD8322D
DA3A2CDAC605322CDA011D0021F0D9110FDAEDB0
C355D3F5CDF1D8E602C61857CDF1D85FEBCD4A00
FE2020ECF1CD4D00C9ED5F0F0F0F4F2A2EDA09
222EDA7DC942185D18A21ABD1A30353130313532
3032353330333534304154544143 4B3D20202020
25 '444556494353D20434C454152212 0444F4D
4F2041524947 41544F203E075FCD93003E0D1E00
CD9300C9007EDEFE6E8E1ECE8E1E1E1E1E1000
1010103800000000000 0C3247EDBFFFF817E79BD
B6BCBCB6BD797E81FFFFDB7E24C39EBD6D3D3D6D
BD9EFF81BDA1ADBD81FF7E8199BDBD99817E7E18
26 '18244281FF7E187E5AE7E75A7E18385EFABF
D5FB6E1C007E665A5A667E00003C5A7E7E5A3C00
2255800000885522422418244224 18247F84081F
1F08847FFE2110F8F81021FE18181899 99BDDB99
99DBBD99991818 1821186D196E196F198D198E19
8F198F19AF18A31A43187D18621802DB030500X
```


当選者発表

●3周年プレゼント当選者　⑱「コナミゲームコレクションVol.1」=〈神奈川県〉野村大樹〈兵庫県〉菅野あゆみ／⑲「コナミゲームコレクションVol.2」=〈東京都〉塚田聡〈兵庫県〉山田清一郎／⑳「スペースマンボウ」=〈鹿児島県〉別井繁〈東京都〉丸山正則〈山形県〉設楽哲男／㉑「DS1月号」=〈岐阜県〉馬場啓二〈埼玉県〉土屋智由〈大阪府〉水本治／㉒「夢幻戦士ヴァリスII」=〈群馬県〉周東信行〈北海道〉清野広勝　（次ページへ）

変数の意味

A……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10　マシン語領域確保／初期設定／USR関数呼び出し⇒ゲームスタート／行11以降のマシン語データを展開するためのマシン語データ

11～26　マシン語データ⇒16進数データ

マシン語解説

&HD300～&HD30D
初期設定

&HD30E～&HD31A
PSG設定

&HD31B～&HD340
キャラクタパターン定義

&HD341～&HD360
各種データ設定

&HD361～&HD38E
メッセージ表示

&HD38F～&HD3E7
画面設定

&HD3E8～&HD519
スネーク移動

&HD51A～&HD58D
UFO下移動

&HD58E～&HD5E6
UFO下レーザー処理

&HD5E7～&HD62B
UFO上移動

&HD62C～&HD674
UFO左移動

&HD675～&HD6E6
UFO右移動

&HD6E7～&HD72D
UFO右レーザー処理

&HD72E～&HD74A
オックス出現

&HD74B～&HD7B2
ハンドラ移動

&HD7B3～&HD7C1
ウェイト

&HD7C2～&HD7EA
プレイヤー爆発

&HD7EB～&HD857
ハンドラ用計算サブ

&HD858～&HD87E
レーザー判定サブ

&HD87F～&HD8D6
ゴール処理

&HD8D7～&HD8F0
アイテム出現サブ

&HD8F1～&HD900
乱数発生サブ

&HD901～&HD918
画面設定データ

&HD919～&HD93F
メッセージデータ

&HD940～&HD94D
効果音データ

&HD94F～&HD958
色設定データ

&HD95C～&HD967
PSGデータ

&HD968～&HD9EF
キャラクタパターンデータ

&HD9F0～&HDA0E
各種初期データ

&HDA0F～&HDA46
ワークエリア

補足

行21の終わりから25、26文字目のデータ「28」はゲームの全体のスピードを規定している16進数で、ここを00～FFに変えるとスピードが変化する(小さいほど速くなる)。あんまり極端な値にするとゲームにならなくなるので、10～35ぐらいが適当だろう。

あいってまっす

【大沢義久】昭和高校のみなさんへ。私がローソン白梨店のアルバイト、大沢です。これからもローソンをよろしく。あいってまっすっあなたのローソン！

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

10> 13	11>101	12> 81	13> 94
14>208	15> 45	16> 45	17>232
18>215	19> 18	20> 24	21>227
22>216	23> 27	24> 56	25>165
26> 72			

当選者発表

●3周年プレゼント当選者　(前ページから)〈千葉県〉萩原敏治／㉓「サーク」=〈愛知県〉箕浦智之〈埼玉県〉小松達也〈神奈川県〉妙摩実理生／㉔「ファイアーホーク」=〈愛知県〉小犬丸雅人〈山形県〉金野幸次〈北海道〉拝野敦／㉕「第4のユニット2」=〈和歌山県〉濃添保秀〈北海道〉八木雄一郎〈福岡県〉池田祐子／㉖「ぴんきぃ・ぽんきぃ第2集」=〈兵庫県〉八尾保博〈京都府〉和久田宜久〈愛知県〉栗林信二

MSX MSX2/2+ RAM8K BY エイト・アイアン

U-DO

ユードー

遊び方は42ページにあります

```
10 'SETTING ─────────
20 COLOR14,0,0:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOF
F:CLEAR200:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
30 DEFFNF=INT(RND(1)*2+1)*2:DEFFNS=STRIG
(0)+STRIG(1):DEFFNV(A,B)=VPEEK(6144+A+B*
32):PLAY"T200V15":P$="O7A16"
40 SPRITE$(0)="<n°"+STRING$(3,255)+"~<"
50 FORI=1416TO1472STEP56:RESTORE100:FORJ
=0TO7:READA$:VPOKEI+J,VAL("&H"+A$):NEXT:
NEXT
60 FORI=1536TO1664STEP64:RESTORE110:FORJ
=0TO15:READA$:VPOKEI+J,VAL("&H"+A$):NEXT
:NEXT
70 FORI=0TO7:VPOKEI+384,VPEEK(I+632):NEX
T:FORI=384TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I
)¥2:NEXT
80 VPOKE8198,112:VPOKE8199,112:VPOKE8214
,253:VPOKE8215,100
90 'DATA ─────────
100 DATA FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,00
110 DATA 00,00,FF,FF,FF,FF,00,00
120 DATA 3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C,3C
130 DATA $(-./0456,$(-137,$(*+-137,$(-13
7,%&'-./0456
140 'TITLE ─────────
150 CLS:VPOKE8216,INT(RND(1)*14+2)*16:VP
OKE8217,RND(1)*14+2:FORI=2TO16:LOCATE,I:
PRINTSTRING$(32,192):NEXT
160 RESTORE130:FORI=7TO11:READC$:FORJ=1T
OLEN(C$):LOCATEASC(MID$(C$,J,1))-30,I:PR
INT"ネ":NEXT:NEXT
170 LOCATE9,20:PRINT"HIT SPACE KEY":I=0
180 I=I+1:IFFNSTHENPLAYP$:GOTO200ELSEIFI
>2200THEN150ELSE180
190 'STAGE ─────────
200 CLS:BA=5:SC=0:ST=1:FORI=1TO5:LOCATE2
,I-1:PRINTMID$("BALLS",I,1):LOCATE28,I-1
:PRINTMID$("STAGE",I,1):NEXT
210 GOSUB960:LOCATE4,23:PRINT"SCORE"A$"
 BEST"B$:
220 VPOKE8216,32:VPOKE8217,128:VPOKE8218
,160:LOCATE1,6:PRINTBASTRING$(23,28)ST
230 FORI=0TO22STEP2:FORJ=4TO26STEP2
240 VPOKE6144+J+I*32,177
250 A=INT(RND(1)*3)*8+192:IFJ<26THENVPOK
E6145+J+I*32,A
260 B=INT(RND(1)*3)*8+193:IFI<22THENVPOK
E6176+J+I*32,B
270 NEXT:NEXT
280 VPOKE6149,192:VPOKE6202,193:VPOKE682
0,193:VPOKE6873,192
290 'BALL POSITION ─────
300 VPOKE8216,32:VPOKE8217,0:VPOKE8218,0
:FORI=1TO11:LOCATE2,I+11:PRINTMID$("SELE
CT BALL",I,1):NEXT:I=0
310 IFBA=5THENGX=26:GY=22:SX=4:SY=0
320 S=STICK(0)+STICK(1)
330 IFS=1THENGX=26:GY=22:SX=4:SY=0
340 IFS=3THENGX=4:GY=22:SX=26:SY=0
350 IFS=5THENGX=4:GY=0:SX=26:SY=22
360 IFS=7THENGX=26:GY=0:SX=4:SY=22
370 PUTSPRITE0,(SX*8,SY*8-1),4
380 I=I+1:IFFNS=0ANDI<300THEN320
390 PLAYP$:FORI=12TO22:LOCATE2,I:PRINT"
":NEXT:LOCATEGX,GY:PRINT"ク":GOSUB940
400 A=192:B=193:F=1:S=0:X=SX:Y=SY
410 'GAME IN ─────────
420 IFFNS=0THEN480
430 PLAY"O6L16GC":FORI=0TO200:NEXT:S=S+1
:IFS>49THEN890
440 A=(SMOD3)*8+192:B=A+1:C=SMOD3
450 IFC=0THENVPOKE8216,32:VPOKE8218,0
460 IFC=1THENVPOKE8216,0:VPOKE8217,128
470 IFC=2THENVPOKE8217,0:VPOKE8218,160
480 ONFGOSUB550,620,690,760
490 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1):IFFNV(X,Y)=18
4THEN830
500 IFFNV(X,Y)=177ORFNV(X,Y)=AORFNV(X,Y)
=BTHEN420
510 'LEADING MISS ──────
520 PLAY"O3L8ACE":GOSUB940:FORI=YTO24:PU
TSPRITE0,(X*8,I*8-1):FORJ=0TO80:NEXTJ,I
530 BA=BA-1:LOCATE1,6:PRINTBA:IFBA=0THEN
890ELSELOCATEGX,GY:PRINT"ア":GOTO300
540 'UP ─────────
550 IFFNV(X,Y-1)=BTHEN600
560 IFFNV(X-1,Y)=AANDFNV(X+1,Y)=ATHENF=F
NF:RETURN
570 IFFNV(X-1,Y)=ATHENF=4:RETURN
580 IFFNV(X+1,Y)=ATHENF=2:RETURN
590 IFFNV(X,Y+1)=BORY<0THENF=3:RETURN
600 Y=Y-1:RETURN
610 'RIGHT ─────────
620 IFFNV(X+1,Y)=ATHEN670
630 IFFNV(X,Y-1)=BANDFNV(X,Y+1)=BTHENF=F
NF-1:RETURN
640 IFFNV(X,Y-1)=BTHENF=1:RETURN
650 IFFNV(X,Y+1)=BTHENF=3:RETURN
660 IFFNV(X-1,Y)=AORX>26THENF=4:RETURN
670 X=X+1:RETURN
680 'DOWN ─────────
690 IFFNV(X,Y+1)=BTHEN740
700 IFFNV(X-1,Y)=AANDFNV(X+1,Y)=ATHENF=F
NF:RETURN
710 IFFNV(X+1,Y)=ATHENF=2:RETURN
720 IFFNV(X-1,Y)=ATHENF=4:RETURN
730 IFFNV(X,Y-1)=BORY>22THENF=1:RETURN
740 Y=Y+1:RETURN
750 'LEFT ─────────
760 IFFNV(X-1,Y)=ATHEN810
770 IFFNV(X,Y-1)=BANDFNV(X,Y+1)=BTHENF=F
NF-1:RETURN
```


当選者発表

●3周年プレゼント当選者 ㉗「DD倶楽部」=〈東京都〉柏川暁生〈愛知県〉林昌史〈福岡県〉徳永圭児〈京都府〉上野太郎〈愛知県〉岸田旬矢／㉘「リンクス専用モデムNGAII」=〈兵庫県〉荒木勝〈東京都〉堀江拓郎〈秋田県〉薄田一〈埼玉県〉雑賀直樹〈千葉県〉宮川淳／㉙「イースIIIスペシャル」=〈大阪府〉鬼河誠〈青森県〉沼尾親良〈兵庫県〉寺元直樹／㉚「メガセレクション」=〈三重県〉堀内健一郎〈東京都〉松本健太郎〈山形県〉相沢誠明

```
780 IFFNV(X,Y+1)=BTHENF=3:RETURN
790 IFFNV(X,Y-1)=BTHENF=1:RETURN
800 IFFNV(X+1,Y)=AORX<4THENF=2:RETURN
810 X=X-1:RETURN
820 'GOAL IN ——————————
830 PLAY"O6L16CECECE4":GOSUB940
840 FORI=8TO14:LOCATE7,I:PRINTSPC(17):NE
XT:SC=SC+(50-S)*2+BA*5:IFSC>BSTHENBS=SC
850 GOSUB960:LOCATE12,9:PRINT"GOAL IN":L
OCATE8,11:PRINT"CHANGE TIMES"S:LOCATE9,1
3:PRINT"SCORE··"A$
860 LOCATE9,23:PRINTA$STRING$(6,28)B$;
870 GOSUB950:FORI=0TO22:LOCATE4,I:PRINTS
PC(23):NEXT:BA=5:ST=ST+1:GOTO220
880 'GAME OVER ——————————
890 PLAY"O2LEFGFE2":GOSUB950:FORI=7TO15:
LOCATE8,I:PRINTSPC(15):NEXT
900 LOCATE11,9:PRINT"GAME OVER":LOCATE9,
13:PRINT"HIT SPACE KEY"
910 I=0:IFS>49THENLOCATE9,11:PRINT"-OVER
  TIMES-":VPOKE6912,208
920 I=I+1:IFFNSORI>2200THENPLAYP$:GOTO15
0ELSE920
930 'VARIOUS SUB. ————————
940 FORI=0TO2000:NEXT:RETURN
950 FORI=0TO5000:NEXT:RETURN
960 A$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN
(STR$(SC))-1),5)+"0"
970 B$=RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(BS),LEN
(STR$(BS))-1),5)+"0":RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

SX、SY……ボールのスタート位置⇨×8して使用

X、Y……ボールの座標⇨×8して使用

テキスト座標

GX、GY……ゴールの位置

その他の変数

A、B……棒の表示用／通過可能な棒のキャラクタコード

A$……キャラクタパターンデータ読みこみ用／スコア表示用

BA……ボールの残り数

B$、BS……ハイスコア用

C……棒の色切り換え用フラグ

C$……タイトルの表示位置データ読みこみ用

F……ボールの進行方向

FNF……ボール方向の決定用⇨ユーザー定義関数

FNS……トリガー入力用⇨ユーザー定義関数

FNV(n,m)……座標(n,m)上の文字のキャラクタコード検出用⇨ユーザー定義関数

I、J……ループ用／汎用

P$……効果音用MML

S……スティック入力用／棒の色を切り換えた回数

SC……スコア

ST……ステージ数

プログラム解説

10　REM文

20　色設定／画面設定／変数を整数型宣言／乱数初期化

30　各種ユーザー定義関数定義／PSG初期化／効果音設定

40　スプライトパターン定義

50～60　ブロックと棒のキャラクタパターン定義

70　太文字処理

80　キャラクタの色設定

90　REM文

100～120　ブロックと棒のキャラクタパターンデータ(行50、60で読みこみ)

130　タイトルの表示位置データ(行160で読みこみ)

140　REM文

150～180　タイトル画面作成／ゲーム開始入力判定

190　REM文

200～220　ボールの残り数、スコア、ステージ数の初期化／ゲーム画面作成

230～270　ゲーム画面にブロックと棒を配置

280　四隅のブロックに緑の棒を接続⇨ハマリをなくすため

290　REM文

300～380　棒の色切り換え／ボールのスタート位置の選択・決定処理※一定時間たつまで処理をくりかえす

390～400　効果音／ゴール表示／ボールの位置や向きなどの変数初期化

410　REM文

420～470　棒の色切り換え

420　トリガー入力判定

430　効果音／時間待ち／切り換え回数更新・判定

440　通過可能な棒のキャラクタコード計算／棒の色切り換え用フラグ設定

450～470　棒の色切り換え

480　ボールの方向によって各処理サブの呼び出し

490　ボール表示／ゴール判定

500　ミス判定⇨ボールが通過可能な棒かブロックの上にいるかを調べる

510　REM文

520～530　効果音／ボールの落下処理／ボール残り数減算・表示／ゲームオーバー判定／行300へ飛ぶ

540　REM文

550～600　ボールの上移動サブ

610　REM文

620～670　ボールの右移動サブ

680　REM文

690～740　ボールの下移動サブ

750　REM文

760～810　ボールの左移動サブ

820　REM文

830～870　ステージクリア

830～840　効果音／メッセージ表示部分の消去／スコア加算／ハイスコア更新

850～860　クリアメッセージ、スコアなど表示

870　メッセージ、ブロック、棒の消去／ボールの残り数設定／ステージ数更新／行220へ飛ぶ

880　REM文

890～920　ゲームオーバー

890　効果音／メッセージ表示部分の消去

900～920　ゲームオーバーメッセージ表示／リプレイ

930　REM文

940～950　時間待ち用サブ

960～970　スコア、ハイスコアの文字列変換サブ

プログラマのひとこと

【エイト・アイアン】現在パソコンは比較的安価なものばかり5台持ってますが、3台はホコリをかぶっています。MSXは3台目でけっきょく3種類とも買ってしまいました。

MSXは3機種とも

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

10>155	20>245	30>188	40>205	530> 3	540>238	550>120	560>188
50> 79	60>142	70>216	80>122	570> 14	580> 9	590>133	600> 78
90> 47	100> 88	110>168	120>232	610>158	620>184	630>126	640> 13
130>112	140>150	150> 90	160>176	650> 14	660>180	670> 58	680>202
170>209	180>101	190>212	200> 52	690> 1	700>188	710> 9	720> 14
210>113	220> 40	230>138	240>130	730>161	740> 70	750>171	760> 71
250>113	260> 16	270>128	280>110	770>126	780> 14	790> 13	800>123
290>237	300> 69	310>129	320>188	810> 66	820> 6	830> 49	840>249
330>169	340>145	350> 25	360> 63	850>150	860>208	870>190	880> 28
370> 8	380>149	390>217	400>205	890> 43	900>240	910> 41	920> 6
410>134	420>219	430>207	440>190	930>162	940>120	950> 12	960>175
450> 91	460>111	470> 27	480>176	970>173			
490>162	500>251	510> 37	520>139				

当選者発表

●3周年プレゼント当選者　㉛「イースグッズセットA」=〈埼玉県〉鯖末良潔〈岩手県〉舘下正典〈千葉県〉岸本吉生／㉜「イースグッズセットB」=〈京都府〉蔵林貞夫〈大阪府〉金岡亮慶／㉝「シュヴァルツシルト」=〈新潟県〉小坂佳司〈愛知県〉藤原昭宏〈北海道〉藤田拓永／㉞「信長の野望・戦国群雄伝」=〈福岡県〉西林太郎〈静岡県〉池田光伸／㉟「ファイナルファンタジー」=〈長崎県〉藤本太二〈静岡県〉小林秀紀〈群馬県〉折茂雅文

MSX MSX2/2+ RAM32K BY OZO

Fighting Soccer

(ファイティング サッカー)

遊び方は40ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:CLEAR200,&HD0
00:KEYOFF:WIDTH32
20 FORI=0TO10:LOCATE13,I:PRINT"By OZO":N
EXT:FORI=0TO9STEP.5:LOCATE13,I:PRINTSPC(
6):NEXT:SOUND0,0:FORI=0TO2:PUTSPRITEI*2,
(40-I*16,I*34+4),10,I+16:PUTSPRITEI*2+1,
(184+I*16,I*34+4),11,I+19:NEXT:GOTO1090
30 '  ●— TEAM —●
40 GOSUB900:GOSUB1080:CLS:VDP(1)=99:A$=S
TRING$(32,112):PRINTE$"*/VS"E$"& "A$;E$"
/ "A$:FORI=0TO64:PUTSPRITE0,(I,64),15,R(
0)+16:PUTSPRITE1,(224-I,64),15,R(1)+19:N
EXT:IFF=2THENLOCATE11,2:PRINTR(1)+1;" つ
て"
50 FORI=22TO13STEP-1:SOUND1,I:SOUND8,16:
SOUND12,20:SOUND13,0:LOCATE7,I:PRINTN$(R
(0)):LOCATE19,I:PRINTN$(R(1)+3):NEXT:FOR
I=22TO14STEP-1:LOCATE7,I:PRINTSTRING$(20
,32-(I=15)*80):NEXT:FORI=0TO1000:NEXT:CL
S:GOSUB1080
60 '  ●— SET 1 —●
70 VDP(1)=98:G1=0:U1=0:L=R(1)+3:K=R(0):A
=P(K):B=P(L):C=-J(K):D=-J(L):E=B(K):J=B(
L):TM=216:CL(1)=15:CL(2)=8:CL(3)=10:CL(4
)=10:CL(5)=1:CL(6)=4:HT=0:IFF=2THENC=-12
80 FORI=2TO8:AN=(I>5)-(I<5):H(I)=AN*A:H2
(I)=AN*B:NEXT
90 VDP(2)=4:SOUND7,&H38:PLAY"T250V15L805
EDCDEDCDEDCDER8G2","T250V15L803DCGDCDGCD
CGDCDG2":FORI=0TO32STEP.5:PUTSPRITE1,(I,
120),E,2:PUTSPRITE2,(244-I,120),J,7:NEXT
100 FE=4:VDP(2)=4:PUTSPRITE3,(8,164),15,
K+16:PUTSPRITE4,(136,164),15,L+16:M=128:
N=120:H=0:W=-RND(1)*12-5:SOUND7,&H38:FOR
I=0TO500:NEXT:PLAY"V15T200L805B2":SB=1:F
ORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:US=USR(VARPTR(
A%(0)))
110 '  ●— SET 2 —●
120 PUTSPRITE1,(40,120),E,2:PUTSPRITE2,(
212,120),J,7:PUTSPRITE5,(TM+16,184),8,1:
PUTSPRITE0,(M,N),15,0:X=40:Q=212:Y=120:R
=Y:G=0:U=0:VDP(2)=FE:POKE&HF923,FE*4:T=2
:Z=7:ONSPRITEGOSUB310:GOSUB940:GOSUB300
130 '  ●— MAIN —●
140 TM=TM-.4:O=1-O:V=STICK(0)+STICK(2):X
=X+H(V):IFX<0ORX>240THENIFX<0THENX=0ELSE
X=240
150 IFY>119THENY=120:G=0:T=2+O:IFSTRIG(0
)+STRIG(2)THENG=C:T=6:Y=Y+GELSEELSEG=G+1
:Y=Y+G
160 PUTSPRITE1,(X,Y),,T
170 IFF<>1THEN570
180 P=STICK(1):Q=Q+H2(P):IFQ<0ORQ>240THE
NIFQ<0THENQ=0ELSEQ=240
190 IFR>119THENR=120:U=0:Z=7+O:IFSTRIG(1
)THENU=D:Z=11:R=R+UELSEELSEU=U+1:R=R+U
200 PUTSPRITE2,(Q,R),,Z
210 IFTM<0THENSPRITEOFF:GOSUB900:SOUND7,
&H38:PLAY"T200V15L405BR8BR8B2":FORI=0TO2
000:NEXT:GOTO530
220 IFSB=1THENW=W+1ELSEONSBGOTO720,720,7
30,740,750,770
230 N=N+W:IFN>128THENSB=1:N=128:MA=(H<0)
:H=H-(ABS(H)>4)*MA*2:IFW>3THENW=-W+W¥2:S
P=0:SOUND0,9:SOUND1,9:SOUND8,16:SOUND12,
10:SOUND13,0:LOCATE3,21:PRINTSPC(29);ELS
EH=0:W=0:SP=1
240 IFSP=0THENM=M+H:IFN<-9THENN=-9
250 PUTSPRITE0,(M,N),CL(SB):VPOKE6933,TM
+16:SPRITEON:IFM>3ANDM<241THEN140
260 IFM<4THENLOCATE3,21:PRINTSPC(29);:IF
FE=2THENSB=1:H=8:M=4:IFN>84THENU1=U1+1:G
OSUB300:GOTO480ELSEELSEFE=FE-1:M=240:GOT
O120
270 IFM>220THENLOCATE3,21:PRINTSPC(29);:
IFFE=6THENSB=1:H=-8:M=240:IFN>84THENG1=G
1+1:GOSUB300:GOTO480ELSEELSEFE=FE+1:M=4:
GOTO120
280 GOTO250
290 '  ●— SCORE —●
300 FORI=2TO6:POKE&HF923,I*4:LOCATE13,0:
PRINTUSING"## -##";G1;U1:NEXT:POKE&HF923
,FE*4:RETURN
310 '  ●— ON SPRITE —●
320 SPRITEOFF:A1=ABS(X+5-M):A2=ABS(Y+4-N
):A3=ABS(Q+3-M):A4=ABS(R+4-N)
330 IFA1+A2>A3+A4THENIFA3<12ANDA4<12THEN
U=0:GOTO380ELSERETURNELSEIFA1<12ANDA2<12
THENG=0ELSERETURN
340 SP=0:SB=1:SOUND7,&H31:SOUND8,16:SOUN
D12,10
350 X=X-2:V=STICK(0)+STICK(2):GA=STRIG(0
)+STRIG(2):CA=-(V=1ORV=2ORV=8)-(V>3ANDV<
7)*2-GA*2-1:SOUND6,CA*7+8:SOUND13,0:IFCA
=3THENGOSUB800
360 IFCA>-1THENPUTSPRITE1,(X,Y),E,C(K,CA
):H=D(K,CA):W=E(K,CA):M=M+H:N=N+W:LOCATE
4,21:PRINTW$(K,CA)ELSEM=M+A*3:H=0:W=0
370 PUTSPRITE0,(M,N),15,0:RETURN170
380 SP=0:SB=1:SOUND7,&H31:SOUND8,16:SOUN
D12,10:Q=Q+2:ONFGOTO390,400:CA=RND(1)*4:
GOTO440
390 P=STICK(1):GA=STRIG(1):CA=-(P=1ORP=2
ORP=8)-(P>3ANDP<7)*2-GA*2-1:GOTO440
400 IFFE=2THEN420ELSEIFY<R-20THENCA=RND(
1)*2+1ELSEIFRND(1)<.3THENCA=3ELSECA=0
410 GOTO440
420 IFR<100ANDQ<120ANDRND(1)>.3THENCA=3:
GOTO440
430 IFR>99THENCA=-(RND(1)<.5)+2ELSEIFRND
(1)<.2THENCA=3ELSECA=1
440 SOUND6,CA*7+8:SOUND13,0:IFCA=3THENGO
SUB840
450 IFCA>-1THENPUTSPRITE2,(Q,R),J,C(L,CA
):H=D(L,CA):W=E(L,CA):M=M+H:N=N+W:LOCATE
20,21:PRINTW$(L,CA)ELSEM=M-B*3:H=0:W=0
460 PUTSPRITE0,(M,N),15,0:RETURN140
470 '  ●— GOAL IN —●
480 SPRITEOFF:GOSUB900:PUTSPRITE0,(-(M>2
00)*244,N),15,0:POKE&HF923,36:CLS:SOUND7
,&H38:PLAY"V15T200L805BR4B2":FORI=0TO22:
LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,128);:NEXT:FOR
I=0TO6:LOCATERND(1)*28,RND(1)*20:PRINT"♥
♥♥":NEXT
```


当選者発表

●3周年プレゼント当選者 ㊱「サイキックウォー」=〈富山県〉村尾定男〈広島県〉宮下和之〈東京都〉鵜飼一夫／㊲「スナッチャー」=〈新潟県〉宇野達也〈兵庫県〉山本宗範〈香川県〉三木直人／㊳「琥珀色の遺言」=〈山口県〉上原勇一〈千葉県〉水落政幸〈静岡県〉庄司孝弘／㊴「第4のユニット3」=〈秋田県〉藤川健栄〈新潟県〉近藤忍〈岡山県〉大森研一／㊵「ディスクNGI」=〈埼玉県〉森貴洋〈栃木県〉大島泰明〈千葉県〉中村和人

```
490 VDP(2)=9:GOSUB1080:VDP(1)=99:FORI=0T
O1:PUTSPRITEI,(I*32+96,16),8,I+26:NEXT:P
LAY"T150O4L16CEDFEGFAGBABO5C2","V13T150O
3L16DCFCDCFCDCFC2
500 FORI=21TO9STEP-.2:LOCATE12,I:PRINTUS
ING"## -## ";G1,U1:LOCATE12,I+1:PRINT"♠♠
♠♠♠♠♠";:NEXT
510 GOSUB610:FORI=0TO1000:NEXT:POKE&HF92
3,16:VDP(1)=98:GOSUB1080:GOTO100
520 '  ●― OVER ―●
530 SPRITEOFF:LOCATE0,21:PRINTSPC(32);:G
OSUB650:POKE&HF923,36:CLS:FORI=0TO22:LOC
ATE0,I:PRINTSTRING$(32,97);:NEXT:GOSUB10
80:VDP(2)=9:VDP(1)=99:PUTSPRITE0,(56,64)
,15,K+16:PUTSPRITE1,(174,64),15,L+16:LOC
ATE13,5:PRINTUSING"## -## ";G1,U1
540 PUTSPRITE2,(52,68),1,K+16:PUTSPRITE3
,(170,68),1,L+16:I=-(G1=U1)-(G1<U1)*2:PU
TSPRITE4,(I*94+20,99),10+(I<>1)*2,24-(I=
1):PUTSPRITE5,(I*94+16,105),1,24-(I=1)
550 PLAY"T200V15O5L8EFG4EFG4EFG2B2A4FGF4
DECDEDC2","T200V13L8CDEDCDEDCDEDCDEDCDED
CDEDCDEDCDC2":FORI=0TO3500:NEXT:IFF=2AND
G1>U1THENG(R(1))=G1:U(R(1))=U1:R(1)=R(1)
+1:IFR(1)=5THEN950ELSE40ELSE1260
560 '  ●― CPU ―●
570 IFQ>MTHENQ=Q-BELSEIFQ<MANDH>-1THENQ=
Q+BELSEIFABS(R-N)>40THENQ=Q-B
580 IFR>119THENU=0:R=120:Z=7+O:AB=ABS(Q-
M):IF(W>-1ANDN<70ANDAB<110)OR(N>80ANDN<1
10ANDAB<50)THENU=D:Z=11:R=R+UELSE200ELSE
U=U+1:R=R+U
590 IFF=2THENQ=Q+SGN(M<Q)*2:R=R+SGN(N<R)
*(L/3)
600 GOTO200
610 '  ●― KAKURE CHARACTER ―●
620 IFF<>2THENRETURNELSEIFG1-U1<>7ORU1>0
THENRETURN
630 FORI=255TO-32STEP-1:PUTSPRITE2,(I,I¥
2),1,35
640 SOUND7,&H30:SOUND6,20:SOUND1,0:SOUND
0,I¥2+20:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0:RETURN
650 IFG1+U1=0ANDF=2ANDHT=1THENGOSUB900:F
ORI=0TO255STEP2:PUTSPRITE6,(I,RND(1)*5+1
0),4,34ELSEIFHT=1THENRETURNELSE670
660 SOUND7,&H38:SOUND6,20:SOUND1,0:SOUND
0,RND(1)*50+130:SOUND8,15:NEXT:PUTSPRITE
6,(0,209):RETURN '  ●― CHEER
670 GOSUB900:SOUND7,&H38:PRINTE$"5 "SPC(
32);:ONINTERVAL=224GOSUB920:GOSUB920:INT
ERVALON:HT=1:GOSUB1080:CX=0:CY=120:POKE&
HF923,16:PRINTE$"5,HALF TIME":VDP(2)=4
680 CJ=-8:FORI=0TO1:CY=CY+CJ:CJ=CJ+1:FOR
V=0TO2:PUTSPRITEV,(CX+V*20,CY),10,30:NEX
T:I=-(CY=120):NEXT
690 FORI=0TO8:FORV=0TO2:PUTSPRITEV,(CX+V
*20,120),10,28+IMOD2:CX=CX+1:NEXT:NEXT:I
FCX<210THEN680
700 GOSUB1080:INTERVALOFF:FORI=0TO1:I=1+
PLAY(0):NEXT:TM=216:PRINTE$"5 "SPC(30):R
ETURN100
710 '  ●― BALL MOVE ―●
720 N=N+1:W=W-W*2:GOTO230
730 N=N+1:CO=(CO+1)MOD3:W=W+W*(CO=0)*2:G
OTO230
740 N=N+2:W=-W-3-(W<0)*6:GOTO230
750 CO=(CO+1)MOD6:N=N+1:IFCO<>3ANDCO<>0T
HENN=N-WELSEIFCO=3THENN=N-W*2
760 GOTO230
770 IFFE=2THENW=W+2+(N>99)*6ELSEW=-W:N=N
+1
780 GOTO230
790 '  ●― SPECIAL ―●
800 SB=2:ONKGOSUB810,820:IFSB=2THENN=N-1
6:RETURNELSERETURN
810 SB=1:FORI=YTO120:PUTSPRITE1,(X,I),8,
6:NEXT:FORI=NTO0STEP-2:PUTSPRITE0,(M,I),
15,0:NEXT:N=0:Y=120:RETURN
820 SB=3:N=N-W:FORI=0TO15STEP.5:PUTSPRIT
E1,(X,Y),I,4:NEXT:VPOKE6917,7:RETURN
830 '  ●― SPECIAL 2 ―●
840 ONL-2GOSUB860,870,880,850,890
850 RETURN
860 SB=4:FORI=0TO10:SOUND7,&H31:SOUND6,R
ND(1)*31:SOUND8,16:SOUND12,50:SOUND13,0:
NEXT:RETURN
870 SB=1:FORI=NTON-50STEP-1:PUTSPRITE0,(
M,I),15:NEXT:FORI=255TOQSTEP-2:PUTSPRITE
6,(I,N-54),1,15:NEXT:N=N-50:PUTSPRITE6,(
0,209):RETURN
880 SB=5:VPOKE8208,&HE1:FORI=0TO20:NEXT:
VPOKE8208,&HF7:RETURN
890 SB=6:FORI=NTO16STEP-1:PUTSPRITE0,(M+
RND(1)*8-4,I),4,0:NEXT:N=16:RETURN
900 POKE&HFBEC,0:US=USR1(0):RETURN
910 STOPOFF:GOSUB900:BEEP:SCREEN0:PRINT"
[ FIGHTING  SOCCER ] STOP !!":END
920 PLAY"T250V15O5L8E4GR8G2B4AR8G2EFEFG2
","T250V15O4L4CDFDCDFDCDFDCDR4D":RETURN
930 '  ●― MARK ―●
940 FORI=2TO6:POKE&HF923,I*4:PRINTE$" (
 "E$" 6  ":LOCATEHT*14+8,0:PRINT"とな":NEX
T:RETURN
950 '  ●― ENDING ―●
960 GOSUB900:POKE&HF923,36:CLS:VDP(2)=9:
VDP(1)=99:GOSUB1080:PUTSPRITE0,(48,68),1
5,K+16:FORI=0TO4:CL(I)=VAL("&H"+MID$("7E
541",I+1,1)):NEXT
970 SOUND7,&H38:FORI=0TO4:PLAY"T200V15O4
L1CEDF","T200V15O3L2CDCEDEDF":FORV=190TO
68STEP-.26:PUTSPRITE1,(190,V),15,19+I:NE
XT:FORV=0TO4STEP.1:PUTSPRITE1,(190,68),C
L(V),19+I:NEXT:LOCATE13,8+I:PRINTUSING"#
# -##";G(I);U(I):NEXT:PY=0
980 ONINTERVAL=145GOSUB1040:GOSUB1050:IN
TERVALON:PRINTE$"64とな BY OZO"E$"! "STRIN
G$(32,112);STRING$(80,97);STRING$(80,97)
;STRING$(32,112):PUTSPRITE1,(56,20),7,31
:PUTSPRITE2,(168,20),7,32:PUTSPRITE3,(16
6,22),1,32
990 PUTSPRITE4,(54,22),1,31:FORI=190TO68
STEP-.1:PUTSPRITE5,(176,I),10,33:NEXT
1000 FORI=0TO57STEP2:FORV=0TO3:PUTSPRITE
V+6,(I*V+32,128),8,28+IMOD2:NEXT:NEXT
1010 FORQ=0TO6:FORI=0TO19:FORV=0TO3:PUTS
PRITEV+6,(V*58+32,128),8,IMOD2+28:NEXT:N
EXT
1020 CJ=-6:CY=128:FORI=0TO1:CY=CY+CJ:FOR
V=0TO3:PUTSPRITEV+6,(V*58+32,CY),8,30:I=
-(CY=128):NEXT:CJ=CJ+1:NEXT:NEXT
1030 INTERVALOFF:PLAY"L2E1DFC1","L2E1DFC
1":FORI=0TO1:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)ORSTRIG
(2)THEN1260ELSEI=0:NEXT
1040 PY=(PY+1)MOD3:ONPY+1GOTO1050,1060,1
070
1050 PLAY"T200O5V15L4CEGEGF8E2","T200O3V
15L8C2G2EFGFEFGF":RETURN
1060 PLAY"L8E4G4E4DF2","L8CDEDCDEDCDEDCD
ED":RETURN
1070 PLAY"L2E1DF","L4R4CR4ER4GR4F":RETUR
N
1080 FORI=0TO12:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:
RETURN
1090 '  ●― SET ―●
1100 DIME$,S:FORI=0TO9:READS(I),E$(I):NE
XT:ONINTERVAL=275GOSUB1380:INTERVALON:DE
FUSR1=&H90:ONSTOPGOSUB910:STOPON
```

次ページへ続く

※行1110の2行目にある「■」は、KEY1,CHR$(255)を実行して打ちこんでください。

```
1110 POKE&HF923,28:CLS:SPRITE$(0)="<Zぬロル
&v4":SPRITE$(1)="■■■■":FORI=2TO35:READA$:
FORV=0TO31:VPOKE14336+I*32+V,VAL("&H"+MI
D$(A$,V*2+1,2)):NEXT:NEXT:FORI=384TO1783
:V=VPEEK(I):VPOKEI,VOR-(V¥2)*((I<1402ORI
>1404)AND(I<1552ORI>1555)):NEXT
1120 FORI=0TO33:READA,A$:FORV=0TO7:VPOKE
A*8+V,VAL("&H"+MID$(A$,V*2+1,2)):NEXT:NE
XT:READA$:FORI=0TO17:VPOKE8194+I,VAL("&H
"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
1130 FORI=0TO245:READD$:D=VAL("&H"+D$):S
=S+D:POKE&HD000+I,D:NEXT:IFS<>27614THENP
OKE&HF923,16:VDP(2)=4:BEEP:PRINT"マシンゴ D
ATA ミス":END
1140 DEFUSR=&HD000:DIMA%(112):FORI=0TO11
2:READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1150 '   ●─ SCREEN ─●
1160 FORV=2TO6:POKE&HF923,V*4:CLS:A$="──
────────────────────────────────":LOCATE0,
1:PRINTSTRING$(128,"♠");:FORI=0TO127:PRI
NTCHR$(113+RND(1)*3);:NEXT:PRINTSTRING$(
32,"i");STRING$(96,"h");STRING$(32,97);A
$;STRING$(128,97);A$
1170 LOCATE2,23:PRINTSTRING$(28,"p");
1180 LOCATE12,11:PRINT"FIELD"V-1:FORI=1T
O3:LOCATERND(1)*30,I:PRINT"♥♥♥":NEXT:FOR
I=5TO8:LOCATE8-I,I:PRINT"jk":LOCATE16,I:
PRINT"i":LOCATE22+I,I:PRINT"lm":NEXT:NEX
T
1190 E$=CHR$(27)+"Y":F$=CHR$(31)+CHR$(29
)+CHR$(29):POKE&HF923,8:PRINTE$"* z}"F$"
x~"F$"x~"F$"y}"F$"x~"F$"x~"F$"x~"F$"x~"F
$"x~"F$"x~":POKE&HF923,24
1200 PRINTE$"*>}{"F$"~x"F$"~x"F$"}!"F$"~
x"F$"~x"F$"~x"F$"~x"F$"~x"F$"~x"
1210 POKE&HF923,16:PRINTE$".0т"E$"/0!"E$
"0%いううう──────┼──────ううううえ":PRINTE$"1%おゃ
ゃゃゃ──────┼──────ゃゃゃゃ•"E$"20!"E$"30┴"
1220 '   ●─ HENSUU ─●
1230 DIMW$(7,3),D(7,3),E(7,3),C(7,3)
1240 FORI=0TO7:READN$(I),B(I),P(I),J(I):
FORV=0TO3:READW$(I,V),D(I,V),E(I,V),C(I,
V):NEXT:NEXT:SOUND0,0:SOUND1,0
1250 '   ●─ TITLE ─●
1260 GOSUB900:VDP(1)=98:GOSUB1080:RESTOR
E1850:SOUND0,0:POKE&HF923,28:CLS:VDP(2)=
7:FORI=0TO22:LOCATE0,23:PRINTSTRING$(32,
97-(I>11ORI=0)*31-(I=1ORI=11)*15);:FORV=
0TO30:NEXT:NEXT
1270 FORI=0TO6:READA$,A:SOUND7,&H31:SOUN
D6,30:SOUND8,16:SOUND13,0:SOUND12,30:PUT
SPRITE0,(24,I*8+24),15,0:FORV=0TO27+A:LO
CATE3,3+I:PRINTRIGHT$(A$,V):NEXT:NEXT
1280 DIMM$:M$(0)="pppppppppppp":M$(1)="x
 た   ち  x":M$(2)="x"+SPACE$(9)+"x":M$(3)
="x 2 プレイヤーx":M$(4)=M$(2):M$(5)="x 1 プ
レイヤーx":FORI=30TO11STEP-.5:LOCATEI,14:PRI
NTSTRING$(11+(I>20)*(I-20),112)"♠";:NEXT
1290 FORI=0TO5:FORV=0TOI:LOCATE11,15+I-V
:PRINTM$(V):NEXT:SOUND7,&H38:SOUND0,I*20
:SOUND8,15:NEXT:SOUND8,0:F=72:J=8:FORI=2
6TO96STEP2:J=J-.5:F=F-J:PUTSPRITE0,(I,F)
1300 NEXT:F=0:FORI=0TO1:S=STICK(0)+STICK
(1)+STICK(2):F=(F-(S=1)*2-(S=5))MOD3:PUT
SPRITE0,(95,F*16+119),15:SOUND0,140:SOUN
D13,0:SOUND12,6:SOUND8,-(S=1ORS=5)*16:I=
-(STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)):FORV=0TO30
:NEXT:NEXT
1310 '   ●─ SELECT ─●
1320 CLS:GOSUB1080:PRINTE$"!.1プレイヤー"E$"
,."MID$("  CPU  2プレイヤー",F*7+1,7):FORI=0
TO1:FORV=0TO7:LOCATE0,I*11+3+V:PRINTSTRI
NG$(32,145+I*7);
1330 NEXT:NEXT:FORI=0TO1:FORV=0TO5:LOCAT
E2,I*11+4+V:PRINTSPC(16):LOCATE20,I*11+4
+V:PRINTSTRING$(10,97-(V<3)*7):NEXT:NEXT
1340 R(1)=0:R(0)=0:FORI=0TO-(F<2):A=143-
I*64:B=248-I*4
1350 SWAPA,B:VPOKE8210+I,A:FORV=0TO2:PUT
SPRITEI*6+V,(V*32+40,33+I*88),14-(R(I)=V
),V+16+I*3:NEXT:FORV=0TO2:PUTSPRITEI*6+V
+3,(V*24+168,49+I*88),B(R(I)+I*3),7:LOCA
TE7,8+I*11:PRINTN$(R(I)+I*3):NEXT
1360 S=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IFS=3O
RS=7THENR(I)=(R(I)-(S=7)*2-(S=3))MOD3:SO
UND8,16:SOUND13,0:SOUND12,10:GOTO1350ELS
EIF(STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2))=0THENL=(
L+1)MOD3:IFL=0THENSWAPA,B:VPOKE8210+I,A:
GOTO1360ELSE1360
1370 FORQ=0TO200:NEXT:NEXT:GOTO40
1380 '   ●─ INTERVAL ─●
1390 VDP(2)=7:LOCATE5+S(L),L*2+2:PRINTE$
(L):L=L+1:SOUND0,1:SOUND1,6-(LMOD2)*2:SO
UND12,200:SOUND8,16:SOUND13,0:IFL=10THEN
INTERVALOFF:RETURNELSERETURN
1400 ' ●─ MESSAGE DATA ─●
1410 DATA7,ファイターズ,8,ボウズ,7,レインボーズ,7,
サンダーズ,7,デビラーズ,8,キラーズ,1,ココニ 6 ツノ チー
ム ガ アツマリ,,アツク キビシイ キセツ ガ ヤッテキタ,5,1990
  SUMMER,4,FIGHTING SOCCER
1420 '   ●─ SPRITE DATA ─●
1430 DATA 0307070602000070F1D180103030303
07E0F000E0E000F0F8DC0CC0E0E0606070,03070
70602000707020003070F0E1EE0F000E0E0002
0D0D000E0F07078383C
1440 DATA 0001010100181F070100010D3E7C70
38F8FCC0B8B8009878600FFFFEF0000000,00000
0003C7E6FEFE6010303010 30F0C00030F1E7CF0E
0C000C0E2DBDB871F0E
1450 DATA 00010101181E0F03000103010001 01
01F8FCC0B8B800F0F0E000F0F878F0C000,070F0
00707000F1F3B300307070606 0EC0E0E0604000E
0F0B81880C0C0C0C0E0
1460 DATA 070F0007070004 0B0B00070F0E1E1C
3CC0E0E0604000E0E04000C0E0E0F07078,1F3F0
31D1D00191E06F0FF7F0F000000000808080018F
8E0800080B07C3E0E1C
1470 DATA 00C0F0783E0F0703000347DBDBE1F8
70000000003C7EF6F7678 0C0C080C0F030,1F3F0
31D1D000F0F07000F1F1E0F030000808080 1878F
0C00080C08000808080
1480 DATA 3E7F706E2E000E1F3FF6C10307070F
1E00000000001030F1E7CF8E0C080000000,1F3F0
31D1D000707 83F0FF7F0F000000000808080018F
8E08000C0C080000000
1490 DATA 7CFE0E7674030F0F070003070F1F3C
7800003030E0E080800080C0C080000000,0E78D
8B3F44F4D1E0E6F470703050D3E1C62994432088
6E0F0FCF67EBCFCF000
1500 DATA 070F5F3F3F7F7DF5F4EBEF6E6677F3
6970F87CFDFE7E5F5747BAFADAD2F7E7CA,1F3F3
F706F6F5F33393F1D1D1F0F0603F8FCFC0EF6F6F
ACC9CFCB8B8F8F060C0
1510 DATA 304A84B5224A5455150B5F5D4D2F67
E300B04C4298AC545454A0F47464E8C89C,402A2
A25151510170F090E0F0617333989AAAA1254540
4F4F8C8B8F8B0F4E6CC
1520 DATA 070F5F3F3F3F7A7A6A6A62AD273773
6970FAFC7CFEBEAFABABABA35AF2F6E7CE,01055
55555554A3F637D3F393F1E1D0F80A0AAAAAAAA5
2FCC6BEFC9CFC78B8F0
1530 DATA 071F3F7D757575F5EAEFEDEFE6F3E0
EFE0F8FC7E5E5E5657AFF7B7F767CF07F7,0F3F7
F7FFFFAFAEAEAE5EFEE6667F3F1B8DCBEDE8F87B
7BBBB7AFABAB3F7EFCD
1540 DATA C6D6D6FEFE7C6C000100000000000 0
0000000000E0C0C0C0E000763F3B333333,F0F8D
8D8F8F00F0D0F0E0D000000000000000000000387
C6C7C6C0011151F1F0A
```


当選者発表 ●3周年プレゼント当選者 ㊺「ピーチアップ創刊号」=〈静岡県〉堀川和臣〈福島県〉稲葉浩一〈宮城県〉鎌田真幸／㊻「MSX2用はがき作成ソフト」=〈福岡県〉楽浦善也〈東京都〉関根光千保〈山形県〉阿部亮／㊼「ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤ」=〈石川県〉中本聡〈東京都〉武田和久〈滋賀県〉平岩整／㊽「イースグッズセットC」=〈東京都〉跡部靖夫〈北海道〉奈良綾人

```
1550 DATA 7EFFE7E0E0C7C7C3E77F7F03000000
001E3F7F7373BFBF1E000300103070E3F,0C1EB
FB3BFBF616100F8E1C3870E1C9830303030B8B
FBF0098BCFC3870E070
1560 DATA 03070F0C0B0B090077FBF87B37000E
00C0E0F030D0CE9F1FEFC600C0E0006070,03070
F0C0B73F9F8F76300030700060EC0E0F030D0D09
000EEDF1FDEEC007000
1570 DATA 03070F0C0B73F9F8F7630003070006
0EC0E0F030D0CE9F1FEFC600C0E0006070,0D0C1
D3971F13736323163606160616 7FCE0FC8CFC8CF
F05DE8C77F8D070DC8F
1580 DATA 00C06E7E66667E66667E66C6C6C6C6
C6C654107E18FF3C66C39B7D1E36366EC6,4FA08
F8F8F8F4F2F07000300010103 1FF205F1F1F1F1F
2F4E000C0008080C0F8
1590 DATA 030F1F1F1F2F70FFEAE27E0F707B33
01C070D8D8F8F40EFF2363FEF00EDECC80,00000
01F3F3F7F7D83FF7E01E1000000040C0C1C807CF
DFDFD01F4F4F4F47434
1600 ' ●- CHARACTER DATA -●
1610 DATA 97,FF9FFBDFFCFFBFF7,104,00FBFB
FB00BFBFBF,105,FFFFFFFFFFFFFFFF,106,0103
070F1F3F7FFF,107,FFFEFCF8F0E0C080,108,FF
7F3F1F0F070301,109,80C0E0F0F8FCFEFF
1620 DATA 112,FF000000FF000000,113,003C5
6567E2C5A3C,114,003C5A5A5A3C183C,115,001
E3535351E097E,120,111111FF111111FF
1630 DATA 121,13160DDB3161D1BF,122,03060
D1B3161D1BF,123,C06030D80C1613FD,124,D16
131DB0D1613FD,125,003E7F7F7F7F7F7F,126,7
F7F7F7F7F7F7F7F,128,0
1640 DATA129,007EDFFFFDEF7E,136,00000000
000F7080,137,00000000FF,138,000000000F0
0E01,139,700F,140,0000FF,141,0EF0,145,F0
F0F0F00F0F0F0F,152,F0F0F0F00F0F0F0F
1650 DATA 224,1818FF183C7666C3,225,18245
A813C10247A,226,C7FFC3DBDBC3FFC3,227,D50
4FEF4F463F265,228,070238434 13B0207,229,F
0206EC1E10E20F0
1660 DATA FCFCF1A1B1B1F6F6F6F6C2E1B1FCF7
FC8F4F
1670 '  ●- MACHINE LANGUAGE -●
1680 DATA F3,2A,F8,F7,11,7,D1,D5,1,,4,ED
,B0,E1,7E,23,3D,32,3,D1,7E,23,3D,32,FB,D
0,F5,7E,23,32,6,D1,7E,23,32,FE,D0,7E,32,
F6,D0,23,23,22,F8,D0,F1,E5,3C,6F,26,,29,
29,D1,19,22,,D1,AF,32,FA,D0,32,2,D1,32,F
7,D0,32,FF,D0,21,9F,FD,11,95,D0,1,5,,ED
1690 DATA B0,21,60,D0,11,9F,FD,1,3,,ED,B
0,FB,C9,C3,63,D0,F5,3A,EC,FB,7,7,30,2F,2
1,F7,D0,6,2,C5,7E,B7,CC,A8,D0,35,11,5,,1
9,C1,CD,D3,D0,10,EF,3E,7,CD,96,,E6,E4,4F
,3A,F6,D0,B1,5F,3E,7,CD,93,,F1,FB,,,,,,F
3,21,95,D0,11,9F,FD,1,5,,ED,B0,18,EB,E5
1700 DATA 23,5E,23,56,23,7E,23,E5,F5,6F,
26,,29,29,19,5E,23,56,23,4E,F1,E1,E5,46,
23,73,23,72,E1,B8,47,3E,,28,2,78,3C,2B,7
7,E1,71,C9,78,87,57,5E,4B,23,CD,93,,5E,2
3,8,7B,B1,4F,8,3C,CD,93,,79,B7,1E,,28,1,
5E,23,3E,B,90,CD,93,,C9
1710 DATA 2B0C,D0D,31,140,8,17D,10,FE,10
,11D,10,153,10,140,8,17D,20,1,10,140,8,1
7D,10,FE,10,E3,10,AA,20,1,20,1,8
1720 DATA 8F,40,1,40,153,4,17D,4,1AC,20,
1,10,1,8,6B,20,1,20,11D,10,1,10
1730 DATA 140,10,11D,10,1,8,11D,10,153,8
,140,20,E3,10,FE,8,1,8,11D,20,FE,40
1740 DATA E3,20,153,8,140,8,1,10,11D,40,
1,40,357,6,367,1,377,1,357,6,367,1,377,1
,281,6,271,1,261,1,357,6,367,1,377,1
1750 ' ●- TEAM DATA -●
1760 DATA "ファイターズ ",15,7,11,"マウンテン カット
 ",8,-18,4,オーバーヘッドキック,12,5,5," グレート
ショット ",14,-4,4," ファイヤー ショット ",17,-12,4
1770 DATA "ボウズ   ",8,8,12,"    カット
 ",10,-14,4," ボレー シュート  ",13,5,12," タイガ
ー ショット ",15,-3,4,"    アゲ     ",0,1,4
1780 DATA レインボーズ,7,6,11," レインボー カット "
,10,-16,4,"レイニング ボレー ",14,4,12,"  サン シ
ョット   ",16,-4,4,ジグザグシュート,17,-10,4
1790 DATA "サンダーズ ",10,7,12,"  ロング カット
 ",-11,-15,9," ダブル ショット ",-13,2,13,"
 ライト ショート  ",-14,-5,9," サンダー ショット ",-15
,8,9
1800 DATA デビラーズ,1,8,11," ジャンボ カット "
,-10,-17,9,オーバーヘッドキック,-12,4,10," ブラック
 シュート ",-14,-2,9," デビルショット  ",-17,4,9
1810 DATA "キラーズ   ",13,8,11,"  ビッグ カッ
ト ",-9,-17,9,"  ヘディング    ",-12,5,14,"
 キラー シュート  ",-16,-3,9,"ドラゴン シュート ",-17
,-20,9
1820 DATA "レディーズ ",9,9,12,"  イチゴ カット
 ",-10,-17,9,"サクランボ シュート ",-14,6,13,"
メロン ショット  ",-15,-3,9,"チョコパフェ ショット",-16,
-18,9
1830 DATA "ミラクルズ  ",5,11,11,"   ハイ カット
 ",-10,-16,9,"オーバーヘッドキック",-15,7,10,"ス
ピード ショット ",-18,-2,9," ミラクル ショット  ",-18
,18,9
1840 ' ●- TITLE DATA -●
1850 DATA "┬─┬┬─┬┬a┬┬─┬┬┬─┬┬─┬─aaaaaaa",
19,"Ha|la┬├─┤a|a||Ч|a┬aaaaaaa",15,"┴aa
┴└─┘┴a┴a┴a┴└a┴└─┘aaaaaaa",14,"",,"aaaaaa
aa┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐ ┌─┐a",18
1860 DATA "aaaaaaaa└─┐|a||aa|aaHa├┘a",
12,"aaaaaaaa└─┘ └─┘ └─┘ └─┘ └─┴└┘a",18
```

変数の意味

スプライト座標

M、N……ボールの座標
X、Y、Q、R……プレイヤー1、2の座標
CX、CY、CJ……チアガールの座標とY座標移動増分

その他の変数

A、B……スピード⇒前者が左チーム用(1P)、後者が右チーム用(コンピュータまたは2P)、以下同様
C、D……ジャンプ力
E、J……チームの色
G、U……Y座標移動増分
G1、U1……スコア
G(n)、U(n)……エンディング用スコア保存用
H(n)、H2(n)……X座標移動増分⇒nはスティック入力値、H2(n)は2プレイ時のみ使用
K、L……チーム番号
T、Z……パターン番号
V、P……スティック入力用⇒Pは2プレイ時のみ使用
B(n)……各チームの色⇒nはプレイヤー番号、以下同様
J(n)……各チームのジャンプ力
N$(n)……チーム名
P(n)……各チームのスピード
C(n, m)……技のスプライトパターン番号⇒nはチーム番号、mは技の種類、以下同様
D(n, m)、E(n, m)……技によるボールの各移動増分
W$(n, m)……技の名前
A%(n)……BGMデータ
A1、A2、A3、A4……スプライト衝突判定用
AB……コンピュータ思考用
AN……移動増分作成用
A$……汎用
CA……技の種類
CL(n)……ボールの色⇒nはボールの状態
CO……必殺技時ボール移動用
D$……マシン語読みこみ用
E$、F$、M$(n)……画面作成用
E$(n)、S(n)……メッセージ表示用
F……ゲームモード⇒0＝1プ

レイ、1＝2プレイ、2＝大会

FE……フィールド番号
GA……トリガー入力用
H、W……ボールの移動増分
HT……ハーフ用フラグ⇒0＝前半、1＝後半
I……ループ用
MA……ボール移動計算用
O……パターン切り換え用
PY……効果音用
R(n)……チーム番号⇒nは、0＝左側、1＝右側
S……汎用
SB……ボールの状態
SP……ボールが動いているかどうか、0＝動いている、1＝静止してる
TM……そのハーフでののこりタイム
US……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10〜20　初期設定
30〜50　対戦チーム表示
60〜100　変数設定／効果音
110〜120　スプライト表示
130〜160　プレイヤー1移動
170　右側プレイヤー判定
180〜200　プレイヤー2移動
210　ハーフ終了判定
220〜250　ボール移動／衝突判定／フィールド移動判定
260〜280　ゴール判定／フィールド移動
290〜300　スコア表示サブ
310〜330　ボールに触れているプレイヤー判定
340〜370　左側プレイヤー技処理(必殺技は行800を呼び出す)
380〜460　右側プレイヤー技処理(必殺技は行840を呼び出す)
470〜510　ゴール処理
520〜550　試合終了／優勝判定
560〜600　コンピュータープレイヤー移動
610〜660　隠れキャラ出現処理
670〜700　ハーフタイム
710〜780　必殺技時ボール移動
790〜820　左側チーム必殺技
830〜890　右側チーム必殺技
900　BGMを消す
910　CTRL＋STOP処理
920　効果音
930〜940　前半、後半マーク表示
950〜1080　エンディング
1090〜1140　マシン語設定
1150〜1210　画面設定
1220〜1240　データ設定
1250〜1300　タイトル
1310〜1370　チームセレクト
1380〜1390　割りこみ処理
1400〜1410　メッセージデータ(行1100で読みこみ)
1420〜1590　スプライトパターンデータ(行1110で読みこみ)
1600〜1660　キャラクタパターンデータ(行1120で読みこみ)
1670〜1700　マシン語データ(行1130で読みこみ)⇒本誌4月号EDファンダム掲載のサウンドオブBGMをそのまま使用
1710〜1740　BGMデータ(行1240で読みこみ)
1750〜1830　チームデータ(行1240で読みこみ)
1840〜1860　タイトルデータ(行1270で読みこみ)

補足

行1760〜行1830はチームデータになっているので、ここを変更するとオリジナルのチームを作ることができる。

行1760〜行1780は左側チーム(チーム番号0〜2)、行1790〜行1830は右側チーム(チーム番号3〜7)のデータになっていて、うち最後の2チームは大会でしか登場しない。

プログラマからひとこと

予告したゲーム

【OZO】「やった〜／　採用されたぞ〜／」と、猛烈に感動しているOZOです。これが以前に予告したゲームです。たぶん、これがOZOの最高の作品だと思うので、やってみてください。それと、今、ゲームを作っています。そのゲームがOZOの最後の作品です(受験のためにプログラムを作るのをやめるため)。採用されればいいのですが……。あと、檜山拓也くん(栃工)、宇都木拓也くん、テストプレイありがとう。ところで小沢佳秀くん(ボウズ)が、このまえボーリングでスコア224を出した／　それに上杉健(うえすぎ)は、ボクシングのライトフライ級のチャンピオンになった／　はっきりいって驚いた。ちなみに小沢の特技はガムを飛ばすこと(くさい／)、上杉の特技は、連打、檜山は松山千春のまねがうまい(……えっ?)。最後に、佐藤貴之(チャボ)、女子のチェックがきびしいぞ。

データは、総合データと技データからなる。

総合データは①チーム名、②チームカラー、③スピード、④ジャンプ力の順で、①はカタカナで8文字、②はカラーコードにすること。

技データは4種類ぶんあり、上、下、上＋トリガー、下＋トリガーを押したとき(必殺技)の順にならんでいる。それぞれの技について、①技の名前、②スピード(X座標増分)、③高さ(Y座標増分)、④その技を使ったときのキャラクタの格好(スプライトパターン)のデータがあり、①はカタカナで12文字、②は左側チームの場合は＋の、右側チームの場合は－の数値にし、③は上昇するボールは－の、落ちるボールは＋の数値にすること。④は特別に変更する必要はない。なお、各数値はすべて整数で、絶対値が大きいほどその力が大きくなる。

また、行160の「G＝G＋1」と、行190、行580の「U＝U＋1」の＋1を、それぞれ＋2にし、技データの③高さの各数値をすべて半分にすると、ボールが奪いやすくなり、より白熱したプレイが楽しめる。

プログラム確認用データ

使い方は44ページ

10>163	20>235	30>226	40>134	970> 18	980> 7	990> 12	1000>198
50>181	60>111	70>150	80> 31	1010>210	1020> 96	1030>253	1040> 24
90>139	100>230	110>120	120>147	1050> 92	1060>214	1070> 18	1080>212
130>198	140>199	150>103	160>254	1090>226	1100> 63	1110>253	1120>105
170>169	180> 51	190> 23	200> 19	1130> 41	1140> 62	1150>233	1160>234
210>247	220>250	230>120	240>136	1170> 22	1180> 76	1190>193	1200> 32
250> 10	260> 21	270> 95	280>215	1210>104	1220> 49	1230>240	1240> 19
290>173	300>235	310>154	320> 78	1250>207	1260>200	1270> 74	1280>103
330> 54	340> 88	350> 39	360>156	1290>188	1300> 10	1310>209	1320>100
370> 91	380> 14	390>246	400>114	1330> 8	1340>218	1350> 35	1360> 66
410> 17	420>161	430> 21	440>109	1370> 51	1380> 20	1390>109	1400>200
450>246	460>227	470>237	480>104	1410>110	1420> 14	1430> 82	1440>203
490>187	500> 73	510>192	520> 82	1450> 5	1460> 20	1470>227	1480> 11
530> 66	540>161	550>250	560>222	1490> 68	1500>132	1510>216	1520>163
570>239	580> 20	590>253	600>121	1530> 17	1540>170	1550>141	1560>226
610> 22	620>213	630>199	640>197	1570> 28	1580> 6	1590>217	1600>246
650> 33	660> 8	670>122	680>112	1610>218	1620>109	1630> 48	1640>188
690> 53	700>245	710>134	720>223	1650>242	1660>222	1670> 8	1680>221
730>211	740>110	750>195	760> 75	1690>251	1700> 87	1710>162	1720> 66
770>201	780> 75	790> 11	800> 73	1730>223	1740>213	1750>207	1760>223
810>201	820>173	830> 45	840>199	1770> 39	1780> 47	1790> 95	1800>197
850>198	860> 59	870>217	880>136	1810>121	1820>196	1830>127	1840>222
890>252	900> 95	910> 4	920>224	1850>111	1860>102		
930>237	940>183	950>128	960> 37				

当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者①「ソリッドスネーク」＝〈福岡県〉梅田淳一郎〈兵庫県〉植木義明〈鳥取県〉松本敏行／「SDスナッチャー」＝〈和歌山県〉津村彰〈埼玉県〉田口淳〈大阪府〉高橋竜太郎／「三国志II」＝〈千葉県〉宮坂和幸〈山形県〉佐藤智幸〈島根県〉勝田雅洋／「シュヴァルツシルトII」＝〈東京都〉増田正弘〈静岡県〉米盛憲治〈愛知県〉上村雅史

ダンジョンRPGの過程

第3回：モンスターのグラフィックを圧縮する

今回は、6月号で登場した姿なきモンスターたちに、手をさしのべることにしよう。モンスターたちのグラフィックデータをいったいどうするか？

前回のおさらいと今月のテーマ

7月号の「ダンジョンRPGの過程」は、打ちこんで、遊んでもらえただろうか。

あれはあれで、いちおうRPGの部類に入るゲームになっていたとおもうが、モンスターとの戦い方がちょっとかわっていたので、あまりなじめなかったかもしれない。

さて、前回までのおさらいをさらっとしてみよう。

まず、舞台となるダンジョンの作成をおこない、それを画面に表示させた(6月号・第1回)。

つぎに、ダンジョンのなかにモンスターたちを登場させ、モンスターとの戦闘処理を作り、その戦闘処理でおこなわれていることは、モンスターとプレイヤーとのパラメータのやりとりだった(7月号・第2回)。

少しずつダンジョンRPGになりつつあるが、姿の見えないモンスターたちが相手では、どうも迫力に欠けるし、いまいち燃えられない。

そこでモンスターたちに姿をあたえたらどうだろう。姿を与える方法にはいくつかあるが、一般的にはスプライトか、グラフィックになるだろう。

スプライトでモンスターを作る場合、データの量が比較的少なめですむという利点があり、色や表現できる絵柄が貧弱という点を除けば、取り扱いが楽なので使いやすさはある。

グラフィックでモンスターを作る場合では、いろいろと問題が生じてくる。

ひとつにはデータ量が膨大になることがあげられ、SCREEN5を使っているダンジョンRPGでは、右上にある25×25ドットのサンプルの絵でも必要なデータは、スプライトの場合の何倍かになる。また、データをグラフィックに変換していくときに、かなりの時間が必要になるのも使いづらさのひとつだ。

ファンダムに送られてくるプログラムに、あまりグラフィックを使ったものがないのは、こういった不都合があるからだ。

だが、あえてダンジョンRPGではグラフィックを使うことにし、今回のメインテーマは、ファンダムではあまり見慣れないグラフィックについてだ。

モンスターのグラフィックは大きいので、先月のBASICピクニックからサンプルを借用した。これから打ちこんだデータを持っている人は楽だろう。

右上にある元絵を、各ドットごとにカラーコードに変えたものが右下にある図だ。

実際の作業では、あらかじめ1ミリ方眼紙に鉛筆などを使って元絵を描き、色付きのペンでマスを塗りつぶすように着色すれば元絵の完成となる。

25×25の元絵に必要なデータも今は25×25バイトの状態だ。

■サンプルグラフィック(上)と色をコードに変えたもの(下)

Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	1	1	1	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	1	1	7	7	7	1	1	1	1	Ø	Ø	1	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	1	7	7	7	7	7	1	7	7	1	1	1	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	7	7	1	1	1	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	7	7	1	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	1	Ø	Ø
Ø	Ø	1	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	7	1	1	1	1	1	1	1	1	Ø	Ø
Ø	1	1	E	E	E	E	E	E	1	1	7	7	7	1	1	E	E	E	E	E	E	1	1	Ø
Ø	1	E	E	1	1	1	E	E	E	1	1	1	1	1	E	E	E	1	1	1	E	E	1	Ø
Ø	1	E	1	E	E	E	1	E	E	1	1	7	1	1	E	E	1	E	E	E	1	E	1	Ø
Ø	1	E	1	E	1	E	1	E	E	1	7	7	7	1	E	E	1	E	1	E	1	E	1	Ø
Ø	1	E	E	1	1	E	1	E	1	7	7	7	7	7	1	E	E	1	1	E	E	E	1	Ø
Ø	1	E	E	E	E	E	E	1	1	7	7	1	7	7	1	1	E	E	E	E	E	E	1	Ø
Ø	Ø	1	E	E	E	E	E	1	7	7	1	1	1	7	7	1	E	E	E	E	E	1	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	1	1	1	1	7	7	1	1	1	1	1	7	7	1	1	1	1	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	1	1	1	1	1	1	1	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	1	6	6	1	6	6	1	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	6	6	6	6	6	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	6	6	6	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	1	1	1	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	1	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	Ø	1	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	1	Ø	Ø	Ø
Ø	Ø	1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	Ø	Ø	Ø

当選者発表

●7月号ソフトプレゼント当選者②「バルンバ」=〈愛知県〉斉藤寛子〈茨城県〉貝森大輔〈福岡県〉富永健介／「殺しのドレス2」=〈鹿児島県〉稲留匡〈岩手県〉高野兼〈山形県〉古関章／「雀ボーグ・すずめ」=〈神奈川県〉市野清久〈新潟県〉永田向太郎〈群馬県〉長谷川真祐／「フォクシー」=〈鳥取県〉新畑秀夫〈青森県〉小倉学〈熊本県〉上田賢之朗

グラフィックデータの圧縮

ところで、ダンジョンRPGには、いまのところ7種類のモンスターが登場するが、このそれぞれが25×25ドットのグラフィックだとして考えてみると、25×25×7文字ぶんのデータが必要になり、リストにすると4画面を越す量になる。

どうもグラフィックを扱うためには、データの圧縮を考えなければならないようだ。

圧縮とひとくちにいっても、いろいろな方法があり、データによって使いわけるのがいちばんいいのだが、各モンスターごとにバラバラなやり方をするわけにはいかない。そんなことをしたら展開する処理が膨大になり、圧縮しないほうがはるかによくなってしまう。

また、やみくもに圧縮をかけていると、いざというとき圧縮されたデータを直すのがとても大変になってくる。

圧縮の効果は、取り扱うデータによって変化する。たとえば、データが単調なものだったり、おなじデータがならんでいたりするときは、圧縮が威力を発揮できるチャンスだが、グラフィックデータの場合だと、グラフィックの絵柄しだいで、データのようすも、だいぶ変わってくるので、圧縮はなかなかおもうようにはいかない。

一般的な圧縮方法としては、グラフィックデータが、基本的には0からFまでの16進数1桁の値なので、グラフィックデータ2つを、キャラクタコードにみたてて、文字データとする圧縮方法がある。この場合だと、コントロールキャラクタに絡んでしまう場合があり、データにするにはくふうも必要になる。しかし、データ量が半分になるので、使い方しだいではかなり有効な手段だ。

もうひとつ、別のデータ圧縮方法として、おなじ値のデータがいくつか並ぶときに、たとえば「¥」などの文字を使って、その個数をデータとする方法もある。グラフィックデータの場合には、この圧縮は期待できる。

いずれにせよ、圧縮したデータを展開するのには、かなりの時間がかかるから、あまり複雑にしないほうがいい。

ダンジョンRPGでは、その時間をきらい、オールBASICの予定を変更してマシン語を使うことにした。

マシン語を使ってまでしようとしている圧縮方法は、わかりにくいが、スプライトを何枚か重ねて、多色刷りにする感じに似ているので、マニュアルのCOLORSPRITE命令のところも参考にしてほしい。

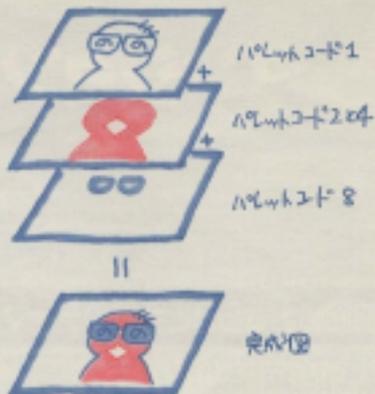
元絵に使われている色は、全部で16色あり、これをカラーコードの8、4、2、1の4色に分解する。つまり、元絵の16色は2進数4桁で表すことができるから、その各桁ごとに元絵を分解するのだ。そうしてできた4枚のグラフィックは、けっこうドットが連続しているので、続いている個数だけのデータに圧縮できる。

右ページの右上のリストは、元絵を圧縮データに展開するプログラムだ。使うときは、あらかじめ、元絵をディスクに"GRP.DAT"というファイル名でCOPYしておき、行20の変数XとYに代入される値を元絵の大きさに書きかえる。

プログラムを走らせると、しばらくしてOkと表示され、ディスクには"GR−DAT.ASC"というファイル名でデータができあがる。

圧縮プログラムの下には、展開用のプログラムも掲載した。

行2にあるREM文の内容を実行したあと、プログラムを走らせると、画面に元絵が復活する仕組みだ。

ここでは配列を使っている点に注意しよう。

配列変数とグラフィックの関係

展開用のプログラムで配列変数を使っているのには、少しわけがある。ダンジョンRPGに登場するモンスターには、大きさや縦横の比率のちがうものなどがいるので、配列にしておけば自由に大きさが変えられて便利だからだ。

配列を使ったほうが、どうして便利なのかというと、展開用のマシン語から、直接VRAMに書きこんでいくと、いちいち縦横の大きさを気にしながら処理を進めなければならなくなり面倒になる。それに、メモリとのやりとりにくらべて時間もかかる。そのてん配列とのやりとりでは、データをメモリに一列に書きこんでいき、BASICにもどってから、元絵の縦横の大きさを、添字が0と1の配列に設定して、画面にCOPYすれば元絵が復元されるわけだ。

グラフィックデータを配列にCOPYする場合は、あらかじめ元絵の大きさにみあった配列を用意する必要があるが、配列から画面へのCOPYでは、けっこういい加減になっている。

元絵の大きさがまちまちな場合、いちばん大きな元絵に合わせて配列を用意する必要があるが、そのぶんメモリをくってしまう。しかし実際には、配列から画面へのCOPYに必要なことは、整数型の配列なら、添字が0のものに横のドット数を、添字が1のものに縦のドット数をそれぞれ代入して、COPY命令を実行するだけなのだ。そうすると、たとえデータが入っていない配列でも、画面にグラフィックが現れる。添字が2にあたる配列が保存されているメモリアドレスからの内容が、グラフィックデータとみなされて画面に表示されるのだ。

しかし、配列宣言をしていない配列のグラフィックデータは、いつまでも残っているわけではないので注意しなければいけない。実際に配列の内容と認められていない部分では、どんどん内容が変化してしまうのだ。

ところで展開用プログラムでは、当初、メモリの節約のために、配列宣言を省略していた。

しかし、何度か試しているうちに、ときどきデータの一部がおかしくなっていたことがあったので、掲載したものには配列宣言を入れることにした。

●7月号ソフトプレゼント当選者③「ディスクステーション7月号」=〈兵庫県〉前田幸作〈神奈川県〉山川朱実〈神奈川県〉川越隆雄／「ピーチアップ4」=〈埼玉県〉須川国男〈山形県〉佐藤誠〈東京都〉金子正英

■サンプルをデータの形にしたもの

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5
20 FORI=1TO25:READ A$:FORJ=1TO25
30 PSET(J,I),VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
40 NEXTJ,I:COPY(1,1)-(25,25)TO"GRP.DAT"
50 IFSTRIG(0)=0THEN50
100 DATA 0000000000000000100100000
110 DATA 0000000000111111001001000
120 DATA 0000000111177711110010000
130 DATA 0000011177777177111100000
140 DATA 0000117777777771771110000
150 DATA 0001177777777777717711000
160 DATA 0011777777777777777771100
170 DATA 0011111111777777111111100
180 DATA 011EEEEEE1177711EEEEEE110
190 DATA 01EE111EEE11111EEE111EE10
200 DATA 01E1EEE1EE11711EE1EEE1E10
210 DATA 01E1E1E1EE17771EE1E1E1E10
220 DATA 01EE11E1E1777771EE11EEE10
230 DATA 01EEEEEE11771771 1EEEEEE10
240 DATA 001EEEEE1771117 71EEEEE100
250 DATA 0001111177111117711111000
260 DATA 0001777771111111777771000
270 DATA 0000177711661661177710000
280 DATA 0000017771666661777100000
290 DATA 0000001777166617771000000
300 DATA 0000000177711177710000000
310 DATA 0000001777771777771000000
320 DATA 0000017777777777777100000
330 DATA 0001177777777777777711000
340 DATA 0017777777777777777777100
```

上にあるのがサンプルグラフィックをカラーコードに変換して、ＰＳＥＴ命令を使って画面に書きこむプログラムだ。

画面に表示された元絵は、圧縮データにしやすいように、〝GRP.DAT〟というファイル名でディスクに保存される。

方眼紙などに描いた絵を、カラーコードに変えてＤＡＴＡ文のところに入れ換えてやれば、圧縮用プログラムに使うことができるようになる。

右上にあるのが圧縮用プログラムで、〝GRP.DAT〟というファイル名の元絵を配列に読みこんで、４色分解をして、圧縮データを作成するものだ。

グラフィックの4色分解なんてむずかしい、とおもう人もいるだろうが、プログラムでやっていることはいたってかんたんだ。行120のＬＩＮＥ文がそれで、グラフィックを論理演算子ＡＮＤの付いたＬＩＮＥ文で塗りつぶしているだけなのだ。こうすると、その色の使われている部分と、そうでない透明色になる部分とで、完全に色分けされる。

これを分解したい色を変えながら、４回くりかえせば４色分解できるのだ。

右にあるのが圧縮されたデータをもとに、グラフィックに復元する展開プログラムだ。

このプログラムでは、展開をマシン語にやらせているが、ＢＡＳＩＣでもかんたんに展開できる。ただ、かなり時間がかかるので、ここではマシン語にしてある。

圧縮されたデータは「／」を０とし、数字を１から10、アルファベットの大文字を11から36、小文字を37から62という数値に見立てた文字列で、ドットを置く個数、ドットを置かない個数、……というように、交互にデータが続いていき、グラフィックの終わりは、「￥」を置いて示してある。

「￥」もデータのひとつで、マシン語のためのワークエリアを初期化し、置いていくドットの色を変えろという意味をもつ。

圧縮されたデータの展開のしかたは、元絵を分解した色で論理演算子ＯＲを使いながら、前述のようにドットを置いていくだけだ。ちょうどスプライトを２枚重ねて、3色のスプライトにするのとおなじ効果が得られるわけだ。

展開されたときに置かれていくドットは、どれも４つの色の組みあわせになっている。

正確には、元絵の分解に使った４色と、ドットのないときのカラーコード０（透明色）である。

■グラフィックを圧縮データにするもの

```
1 'SAVE"GRP->DAT.BAS
10 CLEAR2000:DEFINTA-Z:DEFFNA$(I)=CHR$(4
7+I-(I>10)*7-(I>36)*6)
20 X=25:Y=25:COLOR 15,4,0:SCREEN 5,0
30 DIM A(X*Y/4+3)
40 COPY "GRP.DAT" TO A
50 OPEN"GR-DAT.ASC"FOROUTPUTAS#1
60 PRINT#1,"5000 DATA";X;",";Y:L=5010
70 FORI=0TO3
80 COPY A TO (0,0),,PSET
90 C=2^I:D=0:B=0:P$="¥,":GOSUB120:NEXT
100 PRINT#1,USING"#### DATA ¥";L:CLOSE
110 END
120 LINE(0,0)-(X,Y),C,BF,AND
130 FORJ=0TOY-1:FORK=0TOX-1:A=POINT(K,J)
140 IF A=C THEN B=B+1:GOTO160
150 GOSUB170:B=1:SWAP C,D
160 NEXT:NEXT:GOSUB170:PRINT#1,USING"###
# DATA @";L;P$:L=L+10:RETURN
170 IF B>62 THEN P$=P$+"z/":B=B-62:GOTO1
70 ELSE P$=P$+FNA$(B):B=1
180 IF LEN(P$)>146 THENPRINT#1,USING"###
# DATA @";L;LEFT$(P$,147):P$=MID$(P$,148
):L=L+10:RETURNELSERETURN
```

■圧縮データをグラフィックにするもの

```
1 'SAVE"A:DAT->GRP.BAS
2 'MERGE"A:GR-DAT.ASC
10 CLEAR200,&HDCEF:DEFINT A-Z:AD=&HDD00:
DEFUSR=AD:RESTORE120
20 READ A$:IFA$<>"¥"THENPOKEAD,VAL("&H"+
A$):AD=AD+1:GOTO20
30 COLOR 15,0,0:SCREEN5:RESTORE5000
40 READ X,Y:DIMA(X*Y/4+3):C=-1
50 READ A$:IFA$<>"¥"THEN80 ELSE C=C+1:IF
C=4THEN100
60 AD=VARPTR(A(2)):POKE&HDCF0,AD AND 255
:POKE&HDCF1,INT(AD/256) AND 255:POKE&HDC
F2,2^C:POKE&HDCF4,0:POKE&HDCF6,0
70 GOTO50
80 A$=USR(A$)
90 GOTO50
100 A(0)=X:A(1)=Y:COPY A TO(10,10),,PSET
110 IFSTRIG(0)=0THEN110 ELSE END
120 DATA 2A,F8,F7,46,23,5E,23,56,EB,DD,2
1,F0,DC,DD,70,03,DD,7E,04,B7,20,0B,DD,7E
,02,DD,77,05,DD,35,04,18,07,DD,36,05,00
130 DATA DD,34,04,7E,23,D6,2F,FE,0B,38,0
8,D6,07,FE,25,38,02,D6,06,B7,28,2B,E5,47
,2A,F0,DC,56,DD,7E,06,B7,4F,DD,7E,05,20
140 DATA 0F,CB,27,CB,27,CB,27,CB,27,B2,7
7,DD,35,06,18,06,B2,77,23,DD,34,06,10,DE
,22,F0,DC,E1,DD,35,03,C8,18,A4,¥
```

かんたんにいってしまえば、圧縮時には元絵を4色分解したので、展開するときにはその逆をおこなえば元絵になる。

分解した4枚のグラフィックをそれぞれ重ねあわせることで、元絵が復元できるわけだ。

グラフィックデータの圧縮は、かなりきつい作業だとおもう。なぜなら、たいていの場合、おもったほど圧縮できず、期待どおりの効果が得られないからだ。じつはこの圧縮方法も例外ではなく、元絵によっては圧縮したデータのほうが長くなることがある。ただし、ちょっとした工夫をすれば、もう少し効果的な圧縮もできるが。

来月はいよいよ最終バージョンの『ダンジョンＲＰＧ』を掲載する予定だが、まだ、どんなプログラムになるか、担当にもわからない状態だ。ううむ。

AVフォーラム

ON AIR:8 AUG.,1990

塾長：よっちゃん

ちょいとまたヨーロッパに行ってきたんだけど、帰ってくると湿度の高いのにまいる。でも、日本女性の肌が高齢でもきれいなのはそのおかげなんだとさ。

規定部門：お題は「野球」なんだけども

規定部門、当然しめ切りはあるのだが、しめ切りを過ぎても、よい作品が寄せられることがしばしばある。たいていは自由部門にスライドしていくが、今回は7月号のお題「男女交際」に関するものが2つサイヨーになったので、規定部門であわせて紹介するですよ。ま、しめ切り日をずらしたせいで「野球」に関する投稿が少なかったという事情もあるけど。わたしたちは金玉のように柔軟だ。

さて、野球だが、なんとなく興味のなくなってきちゃった今日このごろ。気合が入らないんだよね。おもしろいのは野茂だけだよ。このさい1試合27奪三振なんて記録を作ってくれないかなあ。田淵監督も気になります。わたし、むかし関西に住んでたもんだから、阪神とか門田とかにも心が揺れる。電信柱の影からVサインを出して、ひそかに応援していたりして。

「あなたも審判」
神奈川・ゲラッパファンキーアイガッチャFLOWER

```
1 SCREEN2,0:OPEN"GRP:"AS#1:CO
LOR15,1,1:CLS:SPRITE$(0)="`みみ
`":SPRITE$(1)="わわわわわわわ"
2 LINE(0,160)-(255,191),2,BF:
LINE(0,120)-(255,159),4,BF:LI
NE(200,0)-(205,119),10,BF:LIN
E(200,120)-(205,191),15,BF
3 M=INT(RND(-TIME)*2)*3:PUTSP
RITEM,(200,33),10,1:PUTSPRITE
M+1,(200,43),10,1:X=80:Y=200:
YY=-20:SOUND7,56:SOUND1,0
4 FORI=1TO37:SOUND0,Y+50:SOUN
D8,12:FORT=1TO10:NEXT:PUTSPRI
TE2,(X,Y),15,0:X=X+4:Y=Y+YY:Y
Y=YY+1:NEXT:SOUND8,0:PUTSPRIT
E0,(0,208):A$=INPUT$(1):RUN
```

しかしまあ、今年の最大の話題は、やはり審判4人制の是非です。野球の審判とか、相撲の行司とか、あーいった職業は正しいのがあたりまえ、間違うととんでもない非難をうけるつらい仕事なので、せめて給料とかが恵まれてるといいのになあ、と裏方仕事の人たちにシンパシーを感じる塾長であった。

「あなたも審判」、ファールかなあ、ホームランかなあ、わからないですよ、こんなの。称号はゲラッパファンキーアイガッチャFLOWERとなります。

同じ作者から送られてきたのが次の「移り気」、ありがちな男女の三角関係をビジュアルに表現したものですな。しかし、これは古来フランス文学で追求されてきたことではありますが、こういった社会状況的な緊張がなければ気持ちが盛り上がらないというのも事実で、親どうしの反目がなかったなら、ロミオとジュリエットも気の抜けたカップルであっただろう、なんていう意地悪な観測もあります。学校とか会社とか、狭い人間関係の中でぐずぐずしているのってやだな、もうちょっとスパッといかんもんかいな、なんて思いつつ、次の作品に行こう。

「移り気」
神奈川・ゲラッパファンキーアイガッチャFLOWER

```
1 SCREEN1,1:COLOR,1,1:KEYOFF:
FORI=1TO24:VPOKE14335+I,ASC(M
ID$("AA●テA11199●テA●11!!●テA●11
",I,1))-9:NEXT:R=RND(-TIME)
2 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(I*120
,96),4-(I=1)*4,-(I=1):NEXT:A=
232:B=16:VPOKE6917,B:X=B:D=B
3 X=X+SGN(D-X)*4:SOUND0,250-X
¥2:SOUND8,10:VPOKE6917,X
4 IFD=XTHENP=1-P:C=C+1ELSE3
5 VPOKE6918,P+1:IFC=30THEND=A
ELSED=INT(RND(1)*52)*4+BELSEI
F(D>XANDP=0)OR(D<XANDP)THEN5
6 SOUND8,0:IFX<ATHEN3
```

次の「男女交際によくある風景」はジェットコースターもの。ベルが鳴ってレールを登り、あとはスリル満点の世界。「叫び声は入れなかったので自分で「キャー」でも「ドエー」でもいってやってください」とは作者のコメント。父ありきに麦秋が加わった。デートで遊園地に行くのはパターンですな。懐かしい。入門コースとしては映画を見にいくのと双璧でしょうか。グループ交際とか、交換日記だとか、いやー、まだ世界が不思議だったな、うんうん、とおやじはうなずいておる。

「男女交際によくある風景」
石川・父ありき麦秋ろんぐTEAM　＊

```
10 SCREEN1:WIDTH16:FORI=384TO
399:VPOKEI,-255*(I>391):NEXT:
VPOKE8198,71:SOUND7,12:B=2
20 FORI=2TO3:POKE-1757,I*4:CL
S:VDP(2)=I:FORJ=0TO7:READA$:B
$=RIGHT$("0000000000000000"+BI
N$(VAL("&H"+A$)),16):LOCATE0,
8+J:PRINTB$;:NEXTJ,I:D=80
30 SOUND8,13:SOUND1,0:FORI=0T
O70:SOUND0,A*30+110:A=1-A:FOR
J=0TO20:NEXTJ,I:SOUND8,0:FORI
=0TO500:NEXT:A=11:SOUND3,9
40 SOUND6,31:SOUND12,5:GOSUB7
0:FORI=0TO30:SOUND10,A:SOUND9
,16:SOUND13,0:C=1:GOSUB60:GOS
UB70:VDP(2)=2+S:SOUND9,16:SOU
ND13,0:GOSUB60:GOSUB70:A=9:SO
UND10,A:GOSUB60:GOSUB70:NEXT:
FORI=0TO100STEP4:GOSUB70:VDP(
2)=2+S:FORJ=0TO120-I:NEXTJ,I
50 A=9:FORI=9TO15STEP.2:SOUND
9,I:C=-1:GOSUB60:VDP(2)=2+S:B
=10:GOSUB70:NEXT:FORI=15TO9ST
EP-1:SOUND9,I:GOSUB60:B=2:VDP
(2)=2+S:GOSUB70:NEXT:FORI=0TO
RND(1)*200+50:VDP(2)=2+S:GOSU
B70:NEXT:GOTO50
60 FORJ=0TO40+C*D:NEXT:RETURN
70 S=1-S:SETADJUST(0,S*B+A-9-
B/2):RETURN
80 DATA0180,03C0,0420,0FF0,10
08,3FFC,4002,FFFF,0180,0240,0
7E0,0810,1FF8,2004,7FFE,C003
```

応募規定

本コラムＡＶフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く。③プログラムはなるべく１行29字にして、すべて大文字で書く。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って「ファンダム内AVフォーラム」係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

自由部門：ちょっとした冗談

いったいなにが自由でなにが民主主義なのかは単純にはいえないものの、世界的に流行している自由民主主義の象徴的存在は、やはりこの国。タブータくん(MS)の作品「アメリカ」は、COLOR文を2つつなげるとシマシマになることを利用したもの。たしかにアメリカ国旗に見えるのがおかしい。星のかわりにハートを使っているのもアイデア賞。でも写真には撮れません。

『アメリカ』群馬・タブータ

```
10 SCREEN1:WIDTH32:CLS:KEYOFF
:FORX=0TO11:LOCATE0,X:PRINTST
RING$(16,"♥"):NEXTX
20 COLOR4,15:COLOR,8:GOTO20
```

次は瞬間ギャグ。「MSXでメガドライブする」というタイトルのあと、鬼太郎の父が車に乗って画面を右から左に横切る。最初は、こういうゲームがメガドライブで出ているのかなあと真剣に考えたが、メガドライブ⇒めがドライブ⇒目がドライブというわけなのだった。この車と目玉おやじがたいへんよくできているのに感動しない人はいないだろう。参考までに拡大写真をつけておいた。

ところで、作者のおめあてクン(MS)は鳥取県在住だが、ゲゲゲの鬼太郎その他の作者、水木しげるも鳥取県の出身である。じつは塾長も鳥取市生まれなのでついシンパシーを感じてしまった。

『MSXでメガドライブする』鳥取・おめあて＊

```
1 SCREEN5,2:COLOR15,1,1:CLS:O
PEN"grp:"AS#1:FORJ=0TO7:COLOR
=(15,J,J,J):PRESET(58,86):PRI
NT#1,"MSXで" ﾒｶﾞﾄﾞﾗｲﾌﾞする":PRES
ET(66,136):PRINT#1,"HIT [SPAC
E] KEY":NEXT
2 IFSTRIG(0)THEN3ELSE2
3 S$(7)="000000000000002043F3F
63804100000030783CBC3C780000F
FFEE300C1000000000000000010040
0000080000000804C040C00030F00
041000008":S$(3)="0F0F0F0F0F0
F0F0F060606080647474646464 04B
4B404A40404F"
4 FORJ=0TO1:A=28:GOSUB5:SPRIT
E$(J)=A$:CLS:A=12:GOSUB5:COLO
RSPRITE$(J)=A$:NEXT:FORX=0TO2
55:PUTSPRITE0,(255-X,102):NEX
T:PUTSPRITE0,(0,216):END
5 A$="":FORI=0TOA:A$=A$+CHR$(
VAL("&h"+MID$(S$(A/4),(I+J*A+
J)*2+1,2))):NEXT:RETURN
```

そうそう、MSX2+を超えた人々に送る5段階称号の使用法について。やはり、その回で与えた称号はその回から使うことにしよう。そういうわけで、父ありき麦秋ろんぐTEAM、2本目は電話の117番をかけると聞ける時報です。

「ただいまから○時○分○秒をお知らせします」という特徴ある声はちょっと無理なので、まあ自分でいうことにでもするか。

えー、なつかしいな、まだこのページがサウンドフォーラムだったころののんびりした雰囲気を思い出してしまったですよ。

『時報』石川・父ありき麦秋ろんぐTEAM

```
10 SOUND0,50:SOUND1,0:SOUND2,
112:SOUND3,0:SOUND4,255:SOUND
5,0:SOUND7,56:A=1:B=4
20 A=A+1:FORI=BTO9:SOUND8,15:
GOSUB50:SOUND8,0:FORJ=0TO580:
NEXT:IFA=3ANDI=6THEN40ELSENEX
T
30 B=0:SOUND9,16:SOUND12,120:
SOUND13,0:GOTO20
40 FORI=0TO2:SOUND8,15:SOUND1
0,15:GOSUB50:SOUND8,0:FORJ=0T
O130:NEXT:SOUND10,0:FORJ=0TO3
60:NEXTJ,I:A=0:GOTO30
50 FORJ=0TO9:NEXT:RETURN
```

CHAPクン(M)の初採用作品は、じとじとぴっちゃん、日本にぴったりの雨模様。そこはかとない情緒を感じる。このプログラム、ずっとほっとくと、ついには画面が真っ青になるのだが、そのちょっと手前が暗い竹藪にも見えて、京都の嵐山付近の竹藪を思い出した。風にザザザッと揺れる時がすごいんですよ。

『雨さん』群馬・CHAP ＊＊

```
10 SCREEN7
20 A=INT(RND(1)*500):B=INT(RN
D(1)*200)
30 LINE(A+20,0)-(A,B),15:LINE
(A+20,0)-(A,B),4
40 CIRCLE(A,B),20,15,,,.3:CIR
CLE(A,B),20,4,,,.3
50 SOUND8,4:SOUND8,7:SOUND7,2
13:GOTO20
```

RUNしてから実際に表示されるまで、約90秒かかり、ほんの0.1秒で終わってしまう雷だが、へそを隠して待つだけのかいはある。夏の夜、雷で目が覚め、5歳年上の兄といっしょに物干しから雷が光るのを見ていたことがあった。そのうちひどい雨になったのだが。えーと、裏鬼門くん(MS)のこの作品、一度実行し終わればSCREEN5：GOTO3ですぐ再現。

『へそかくせ』東京・裏鬼門 ＊

```
1 COLOR7,1,1:SCREEN5:SETPAGE0
,1:CLS:FORI=0TO8:READA,B:SOUN
DA,B:NEXT:DATA,85,1,15,2,85,3
,15,6,31,7,4,8,16,9,16,12,32
2 S=INT(RND(1)*8):X=X-(S>5)*(
X>0)-(S>1)*(S<5)*(X<255):Y=Y+
((S>0)*(S<3)-(S=8))*(Y>0)-(S>
3)*(S<7)*(Y<211):PSET(X,Y):IF
Y=211THEN3ELSE2
3 SETPAGE1,0:FORI=1TO8:SOUND1
3,1:COLOR=(1,,7,7):COLOR=(1,,
0,0):NEXT
```

このごろは、暖かくなったり、暖房が普及したせいか、一年中蚊がいる。しかしながら、夏場はやはり多いのであって、夜中にかゆくて目が覚めちゃうあのくやしさはいかんともしがたい。キンチョール吹きかけちゃえ、という高橋啓治郎くん(M)の作品。ただし、「Mファンの力でテクノポリスをまじめで正統な本にしてください」というのはねえ。

『どんなこっちゃキンチョール』神奈川・高橋啓治郎

```
10 SOUND6,30:SOUND7,7:PLAY"V1
5S14M2000C1C2C4"
20 SOUND6,0:SOUND8,0:PLAY"R4V
15C2"
```

へっへっへっ、高畑くん(M)の作品は、ジュースをストローで飲んでて、最後の「じゅる、じゅる、じゅる」という音がリアル。ちなみに私はストローという物体が苦手で、なるべくならグラスに口を付けて飲みたい(口をとんがらすのがどうもはずかしい)のである。しかしながら、クリームソーダとか果物が端に差しこんであるトロピカルドリンクとかはストローなしには攻略できないので、ちょっと悩んだりもする。

『ジュース』神奈川・高畑基海

```
1 SOUND6,3:SOUND7,0:SOUND8,13
:SOUND0,230:FORI=0TO2000:NEXT
:SOUND7,56
2 SOUND1,0:FORJ=0TO9:SOUND8,1
5:FORI=0TO50STEP2:SOUND0,I:SO
UND0,110:NEXT:SOUND8,0:FORI=R
ND(1)*500+500TO1000:NEXTI,J
```

11月号のお題「もしも」

もしもとは、ｉｆの意であって、「もしも○○が××だったなら……」というありがちなパターン。もしもピアノが弾けたなら、となりの兄ちゃんがうるさいと包丁を持ってどなりこんできたりして……と、少々疲れぎみ妄想飛び交う塾長だったりもする。想像は自由、あっとびっくりさせてくれる作品（イラストもＯＫ）を左ページ下の規定に基づき募集中、しめ切りは８月末日。自由部門へもどうぞ。もしも、しかめよ、かめさんよ。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

ちえ熱あっちゃん

日記③ Disk BASICをかじる

編集デスクより
今回は日記に登場させられてしまったのでノーコメント。

できのいい新人君がファンダム班に入ってきた。オレが作るプログラムは新人君の目から見ればヘヘッと笑われそうなものなのでかくれてコソコソ作っている。そんなことにもめげずに今回もつづいて英単語カードを使えるようにしていくぞ。

■前回のプログラムの短所

前回までのプログラムは、出題する問題や出題数を変えたいと思ったら、プログラム中のあちこちを直さなくてはならないので面倒だった。そこで今回は出題する問題と出題数を最初に設定できる英単語カードを作ることにした。

■思わぬワナ

自分で問題を入力するために必要なＢＡＳＩＣはなにか？と、考えることもなくＩＮＰＵＴを使えばいいんだとわかる。これを最初に出題数だけループで繰り返せばいいので簡単にプログラムができてしまった。

オレ「編集デスク、今回の英単語カードができました」

編集デスク「おい、この作った問題は電源を消したらどうなるんだ？」

オレ「えっ、それはもちろん消えるでしょう」

編集デスク「じゃあ、なにかぁ〜、英単語の勉強をするたびに問題を打ちこまないとできないのか。これを読んで作りなおせ／」と、投げつけられたのがＤｉｓｋ　ＢＡＳＩＣのマニュアルだった。

■作った問題はどこへいく

電源を消しても作った問題を残しておくには、パソコン以外の場所にしなくてはならないわけだ。パソコン以外の場所といえばディスクしかないだろう。しかし、どうやってディスクに、作った問題だけを保存させればいいんだ？　そこで投げつけられたマニュアルを読んでいくと、なんだってぇ、ディスク相手にデータだけの書きこみや読み出しができるだってぇ。これで作った問題を保存しておくことができるじゃないか。

■「ひらけーごま」

しかし、どうやればデータだけをディスクに書きこめるのか？　ＳＡＶＥ命令をいくら調べてみてもデータだけをディスクに書きこむやり方なんて書いてない。う〜ん、しかたなくまたマニュアルを読む。すると、なになに「ファイルを開いて」からじゃないとデータは書きこめず、書きこんだあとは「ファイルを閉じる」ことだって。

なにか、これと同じことを日常的によくやってるような気がするなぁ。ノートに文字を書くにしても、まずノートを開くという作業しなくてはならないからディスクにデータを書きこむにしてもファイルというものを開いてからじゃなきゃ書きこめないんだろうと納得し、やっと今回のプログラムを作りはじめた。

■数日後

やっとプログラムができた。

さぁプログラムをＲＵＮする。最初に10個の問題と答えを入力し、それが一覧表で表示されて、ディスクドライブがカシャカシャ動く（おお、作った問題と答えをディスクに書きこんでいるんだな）。カーソルが出たら、

ＧＯＴＯ　１８０

を実行すると、ディスクドライブがカシャカシャ動いて、また同じ一覧表が表示されて終了となる。

同じ一覧表を表示させるのに、今回は苦労した。表示されなかったり、エラーが出たり、なんとかデータの書きこみ方と読み出し方には違いがあると気がついただけで、まだよくわからない。来月はもっとがんばることにして、今回はこれで「閉じる」です。

■作った問題(データ)をファイルするプログラム

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF:COLOR 15,1,1
:DEFINT A-Z:DIM A$(10),B$(10)
20 FOR I=1 TO 10
30 INPUT "ﾓﾝﾀﾞｲ ﾊ";A$(I)
40 INPUT "ｺﾀｴ ﾊ";B$(I)
50 NEXT
60 CLS
70 PRINT "ｲﾁﾗﾝﾋｮｳ"
80 FOR I=1 TO 10
90 PRINT I;A$(I),B$(I)
100 NEXT
110 'ｶｷｺﾐ
120 OPEN "ｴｲﾀﾝｺﾞ.DAT" FOR OUTPUT AS #1
130 FOR I=1 TO 10
140 PRINT #1,A$(I)
150 PRINT #1,B$(I)
160 NEXT
170 CLOSE #1:END
180 'ﾖﾐﾀﾞｼ
190 FOR J=0 TO 1000:NEXT
200 PRINT:PRINT"ﾃﾞｰﾀ ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾅｶﾐｦ ﾋｮｳｼﾞｼﾏ
ｽ"
210 OPEN "ｴｲﾀﾝｺﾞ.DAT" FOR INPUT AS #1
220 FOR I=1 TO 10
230 INPUT #1,A$(I)
240 INPUT #1,B$(I)
250 PRINT I;A$(I),B$(I)
260 NEXT
270 CLOSE #1:END
```

FM音楽館

このコーナーへの投稿は増える一方、ゲームミュージックだけでなくオリジナル作品もどんどん多くなってきて、うーむ、いい傾向ですね。作品全般の質も次第に高くなってきています。ただ、たいへんな力作でも、あまりに長いと掲載が難しくなるので、プログラムの長さはほどほどに。 ■楽評：よっちゃん

HOPPING MAPPY

⊙東京都・藤崎朝也の作品⊙

藤崎クンも常連化しつつあります。選考で順番に投稿作品を聴いているとき、この曲になるとモニター前に人が集まった。口々に「なつかしいなあ」だって。以前、同じ作者の作品として発表された"TOY-POP"の1つ前のナムコの作品だそうです。ドラム部分は作者の付けたもの。


```
10 CALLMUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
20 CALLTRANSPOSE(      63)
30 CALLTEMPER( 7)
40 CALLPITCH(435)
50 CALLBGM(1)
60 CALLVOICE(@ 4,@24,@34,@34,@34,@12)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T113O5L16V11Q7"
110 B0="T113O4L 8V 7Q8"
120 C0="T113O4L 8V 7Q8"
130 D0="T113O4L 8V 7Q8"
140 E0="T113O3L 8V12Q6"
150 N0="T113V 3@A 7"
160 '
170 A1="G8G8DDDDG8G8>{DDDDDDDD}4<CDEFGAB-B>{CCCCCCCC}4CR16<FG"
180 A2="A8>C{DDDD}8C<AFAG8F+G8FGA8>C{DDDD}8C<AFAG8F+G8FG"
190 A3="A8>C{DDDD}8C<AF>D8F{GGGG}8FEDC8D{CCCC}8<AGF+AG8ED8C8"
200 A4="A8>C{DDDD}8C<AF>D8F{GGGG}8FEDC8D{CCCC}8<AGFAG8FR16FED"
210 A5="C8EGB-8AGFEE-{DD}{DDDD}8D-8C8EGB-8AGFGA>{CCCC}8DC8"
220 A6="D8C+DF8EDC<B>C{DDDD}8C<B-AGAGA>C<G+A8F8FF&FED8"
230 A7="D8C+DF8EDC<B>C{DDDD}8C<B-AGAGA>C<G+AF&F8R16A>F8R8<"
240 '
250 B1="R1>C4<B-4>C<GGR8"
260 B2="R8AR8AR16GR16GR8R8AR8AR16GR16GR8"
270 B3="R8AR8AR8B-R8B-R8AR8AR8GR8G"
280 B4="R8AR8AR8B-R8B-R8AR8AR8GAR8"
290 B5="R8GR8GR8AR8AR8GR8GR8AR8A"
300 B6="B-B-B-B-AAAABBB-GR8AR8A"
310 B7="B-B-B-B-AAAABBB-GR8GAR8"
320 '
330 C1="R1>C4<G4AGCR8"
340 C2="R8FR8FR16ER16ER8R8FR8FR16ER16ER8"
350 C3="R8FR8FR8FR8FR8FR8FR8ER8E"
360 C4="R8FR8FR8FR8FR8FR8FR8EFR8"
370 C5="R8ER8ER8FR8FR8ER8ER8FR8E-"
380 C6="FFFFFFF+F+GGEER8FR8F"
390 C7="FFFFFFF+F+GGEER8EFR8"
400 '
410 D1="R8CR8CR16CR16CR8R8CR8CR16CR16CR8"
420 D2="R8CR8CR8DR8DR8CR8CR8CR8C"
430 D3="R8CR8CR8DR8DR8CR8CR8CCR8"
440 D4="R8CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C"
450 D5="DDD-D-CCDDDDCCR8CR8C"
460 D6="DDD-D-CCDDDDCCR8CCR8"
470 '
480 E1="GGD16D16D16D16GG>D4{C<BB-AGFED}2CGCR8"
490 E2="F>C<A>C<E16CE16CCF>C<A>C<E16CE16CC"
500 E3="F>C<A>C<F>D<B->D<F>C<A>C<CCDE"
510 E4="F>C<A>C<F>D<B->D<F>C<A>C<C16D16EFR8"
520 E5="E>C<G>C<D>C<A>C<E>C<G>C<F>C<A>C<"
530 E6="G>D<B->D<F>C<A>C<G>DC<AFR8ED"
540 E7="G>D<B->D<F>C<A>C<G>DC<AFR8>FR8<"
550 '
560 N1="B!4C!8.B!8B!16B!8C!8S!16S!16B8B8B16S!16B16S!C16SC4H!16H!16SH!16MH!16"
570 N2="H8B!H8S!H16S!16M!H16M!16C8C8C8H8H8B!H8S!H16S!16M!H16M!16C8C8C8H8"
580 N3="H8B!H8S!H16S!16M!H16M!16H8B!H8S!H16S!16M!H16M!16C8C8C8H8C8C8H8HM!16HM!16"
590 N4="H8B!H8S!H16S!16M!H16M!16H8B!H8S!H16S!16M!H16M!16S!16S!16S!16S!16M!16M!16B!16B!16S!8S!16S!16S!C!B4"
600 '
610 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,N0
620 PLAY #2,A1,B1,C1,D ,E1,N1
630 PLAY #2,A2,B2,C2,D1,E2,N2
640 PLAY #2,A3,B3,C3,D2,E3,N3
650 PLAY #2,A2,B2,C2,D1,E2,N2
660 PLAY #2,A4,B4,C4,D3,E4,N3
```

投稿大募集

FM音楽館では、MSX2+やFMパックのMSX－MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。曲のジャンルは問いません（でも、できればオリジナル作品がいいな）。あて先は、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部 FM音楽館係です。採用した場合、当社規定の原稿料をさしあげています。どうぞ、よろしく。

```
670 PLAY #2,A5,B5,C5,D4,E5,N2
680 PLAY #2,A6,B6,C6,D5,E6,N3
690 PLAY #2,A5,B5,C5,D4,E5,N2
700 PLAY #2,A7,B7,C7,D6,E7,N4
710 GOTO 620
```

オリジナル37

⊙茨城県・西塔卓実の作品⊙

西塔クンは、ディスクになんと41曲ものオリジナルをセーブして送ってきてくれたのですが、いやー、全部聴くのもたいへんだった。せいぜい7、8曲にしてくれると助かるし、毎月分散したほうが採用される確率も高くなるんだけど……。この作品は、ディープ・パープル風オルガン・ソロで採用決定。

```
1 'SAVE"ｵﾘｼﾞﾅﾙ37
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR3000:
SOUND7,49:SOUND6,19
20 T$="T200":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
,T$,T$
30 CALLTRANSPOSE(-200)
40 DIM A%(15)
50 FORI=0TO15
60 READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$)
70 POKE&HFA1C,30:POKE&HFA3C,40:POKE&HFA4
C,20:POKE&HFA5C,55:POKE&HFA0C,45
80 NEXT
90 CALLVOICECOPY(A%,@63)
100 DATA 0,0,0,0,0000,7,0,0,4141,22F4,0,
0000,0064,1FFF,0,0
110 A0$="V12L8@6303A1@W1"
120 B0$="V9L8@6304E1@W1"
130 F0$="@3302V13A1L8AAAAA42Y37,24Y21,32
@W8Y21,29@W14Y21,27@W14Y21,25@W14Y21,23@
W14"
140 P0$="L8SM15000C1M500CM5000CM500CCM50
00CM500CCM5000C"
150 Z0$="V15CB4B4B4B4B8BM8B8B8BM8B8B8BM8
"
160 A1$="V12L8@63Q703AARAARR8A>DCDC<A4AA
RAARR8AEA>C<AGA"
170 B1$="V9L8@63Q704EEREERR8EAGAGE4EEREE
RR8E<B>EGEDE"
180 F1$="O2L8AAAAAAAAAA>CCDDC<A4AAAAAAAA
EGA>C<AGA"
190 Z$="V15B8B8BM4B8B8BM4B8B8BM8B4B8BM4"
:Z1$=Z$+Z$:Z2$=Z1$+Z1$
200 P$="M500CCM5000C4M500CCM5000C4M500CC
M5000CM500C4CM5000C4":P1$=P$+P$:P2$=P1$+
P1$
210 A2$="L804EER8E2R8EER8DR8EEEEEEEEEEEE
EG+EAG+EG+"
220 B2$="L804BBR8B2R8BBR8AR8BBBBBBBBBBBB
B>D+<B>ED+<B>D+"
230 F2$="O3EEEEG+G+AE4EEEG+G+AAEEEEEDEE4
EG+AAG+EE"
240 C2$="O6V15QL16E1Q6<B6>D6E6F6E6F6QAA-
ABA-FE<B>DEDEDE4.DE4.DE8FA-E"
250 C3$="O6A-FEAA-FA-FEAA-FA-FEAA-FA-FEA
A-FA-FEAA-FA-FEA32A+32B1"
260 F3$="O2A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A
>A<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<F>F<F
>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>FC>C<C>C<C>C<C>
C<C>C<C>C<C>C<C>C<"
270 A3$="V12Q703>A<AA>A<AAAA>a<AA>A<AA>A
<A>G<GGGGGG>G<GG>G<GG>G<GGFF>F<FF>F<FF>F
<FF>F<FFF>FCC>C<CC>C<CC>C<CC>C<CCCC"
280 B3$="Q7V904>E<EE>E<EEEE>E<EE>E<EE>E<
E>D<DDDDDD>D<DD>D<DD>D<DDCC>C<CC>C<CC>C<
CC>C<CCC>C<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<GGGG"
290 C4$="Q7V15L8@606E1<GAB>CD4.E2R8G2A4.
G4EDE4EDC<A1.R8A>CDE1."
300 F4$="O3D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D
>D<<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>AD>D<D
>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<<G>G<G>G<G>G<
G>G<G>G<G>G<G>G<G>G<"
310 A4$="O4DD>D<DD>D<DDD>D<D>D<DD>D<D<AA
>A<AAA>A<AAA>A<AA>A<A>ADD>D<DD>D<DDD>D<D
D>D<DD>D<<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<G>G<G>G<"
320 B4$="O4AA>A<AA>A<AAA>A<A>A<AA>A<AEE>
E<EEE>E<EEE>E<EE>E<E>E<AA>A<AA>A<AAA>A<A
A>A<AA>A<AA>D<DD>D<DD>D<DD>D<D>D<D>D<"
330 C5$="DEFDEF4E@16>DEFDEF4E<@6CDECDE4C
@16>CDECDE4C<@6DEFDEF4.DEFDEF4G4AG4AG1"
340 F$="DDDDDDDDDDDDDDD<GGGGGGGGGGGGGGG
G>":F5$="O3"+F$:A5$="O4"+F$
350 C6$="@6306A1.R8>CDC<B1GFGB4GAB"
360 C7$=">C1<A4.B4.>C4<B1G1"
370 D6$="@6Q05V9L1F@W1G@W1"
380 E6$="@6Q05V9L1G@W1A@W1"
390 G6$="@6Q06V9L1C@W1D@W1"
400 C8$="O6V15@63QL16A2AGEGEDEDCDC<A>C<A
GAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.E2"
410 D8$="O6V12@63R8QL16A2AGEGEDEDCDC<A>C
<AGAA>CDEDEGA&A2Q6G6A6>C6QD4.E2"
420 C9$="O7G3L48GEDC<AGECAGA-GA->CDCDC<A
GEDC<A>L16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA>CDCDCL
24CDCDEDEDC<A>CDE-DC<A>CDE-DC<AL16GEGEDE
GEE-CDE"
430 D9$="O7R8G3L48GEDC<AGECAGA-GA->CDCDC
<AGEDC<A>L16CDEGEGA-GA-GEGA-GA-GEGA>CDCD
CL24CDCDEDEDC<A>CDE-DC<A>CDE-DC<AL16GEGE
DEGEE-"
440 CA$="O6L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.&E
A8GEG8EDE8DCD8C<AEGAG"
450 DA$="O6R8L16EDEGEGAGA>C<A>DCDE1E-E2.
&EA8GEG8EDE8DCD8C<AEG"
460 CB$="L16O6E12A-12A12B1AFEDEFAB>DEDED
<A-BA-FED<BAEFA-EFA-BA-FA-BFA-AB>D32E4"
470 DB$="R8L16O6E12A-12A12B1AFEDEFAB>DED
ED<A-BA-FED<BAEFA-EFA-BA-FA-BFA-AB>D32E8
."
480 CC$="O6A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-
FE8A-AA-AFAA-AAA+32B1@W4L54BB-AA-GG-FEE-
DD-CL16"
490 DC$="R8O6A-8A-FE8A-8A-FE8A-8A-FE8A-8
A-FE8A-AA-AFAA-AAA+32B1@W4L54BB-AA-GG-FE
E-DD-CL16"
500 CD$="@24L8GEDER8GAGGA CDCDEA4>C<AGAG
EDEGAGR8GA>C"
510 CE$="R8C<AGAGR8>CR8C<AGAGR8GR8EDEGED
ER8CDEGEAG"
520 CF$="AGA>C<AR8>CER8GEDEDC<AGA>CD<A>C
DE4DEDR8EDC"
530 CG$="DCDEDR8EGR8GAGR8GA>C<AGEDR8EDCD
CDGR8GAG<"
540 PLAY#2,A0$,A0$,B0$,B0$,A0$,F0$,Z0$,P
0$
550 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
1$
560 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
1$
```

```
570 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,B2$,C2$,F2$,Z1$,P
1$
580 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,B2$,C3$,F2$,Z1$,P
1$
590 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,B3$,C4$,F3$,Z2$,P
2$
600 PLAY#2,A4$,A4$,B4$,B4$,C5$,F4$,Z2$,P
2$
610 PLAY#2,A3$,A3$,B3$,B3$,C4$,F3$,Z2$,P
2$
620 PLAY#2,A4$,A4$,B4$,B4$,C5$,F4$,Z2$,P
2$
630 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,C6$,F5$,Z1$,P
1$
640 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,C7$,F5$,Z1$,P
1$
650 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,"A1.",F1$,Z1$
,P1$
660 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C8$,D8$,F1$,Z1$,P
1$
670 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,C9$,D9$,F1$,Z1$,P
1$
680 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,CA$,DA$,F1$,Z1$,P
1$
690 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,CB$,DB$,F2$,Z1$,P
1$
700 PLAY#2,A2$,A2$,B2$,CC$,DC$,F2$,Z1$,P
1$
710 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CD$,F5$,Z1$,P
1$
720 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CE$,F5$,Z1$,P
1$
730 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CF$,F5$,Z1$,P
1$
740 PLAY#2,A5$,D6$,E6$,G6$,CG$,F5$,Z1$,P
1$
750 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,"A1.",F1$,Z1$
,P1$
760 PLAY#2,A1$,A1$,B1$,B1$,A1$,F1$,Z1$,P
1$
770 GOTO 570
```

勇者の城

⊙神奈川県・小橋淳の作品⊙

勢いで作ったらこうなっちゃった風な音の詰めこみ方だけれど、なかなかめでたい曲になっている。各パートがそれぞれ勝手に自分のメロディを歌っているので、コードがちょっとヘンなのだが、それがまた良い。余談だが、世界の民謡をきくと、それぞれヘンなところがあってそれがおもしろさを生んでいる。

```
10 '
20 CALLMUSIC(1,0,1):DEFSTRF,R,N,P
30 SOUND7,49:SOUND6,4
40 R="V15BM8M8BM16M16M16M16BM8M8M32M32M3
2M32M32M32M32M32"
50 N="S9M2000L8CCL16CCCCL8CCL32CCCCCCCC"
60 PLAY#2,F,R,N:N="C8C8L16CCCCC4"
70 R="BM8M8BM16M16M16M16BM4B4"
80 P="V13O6R2.L64"
90 P=P+"BB-BB-BB-BB-BB-BB-BB-BB-"
100 PLAY#2,F,R,N,P
110 F="V15@6 O3L4Q6FCFC":GOTO 40
```

MARCH

⊙三重県・赤塚淳の作品⊙

いたってみじかいのですが、そこはかとないユーモアが感じられてサイヨー。ホイッスルの音がいいですなあ。

```
10 CALLMUSIC(0,0,2,2,2,2):CALLTRANSPOSE(
20):CALLVOICE(@6,@14,@5,@4,@24,@11,@48,@
16)
20 PLAY #2,"T99V15","T99V12","T99V13","T
99V11","T101V10","T103V9","T103V9"
30 A1$="O5A8L16BAD8FG>C8<BABAG8":A2$="O5
F4L8GAAGFL16FG":A3$="O5L16BA>C<AB>CDC<BA
BAGFAD":A4$="O4L8AFGA{>EDECD<B}2"
40 B1$="A8BAD8FGO6F8D<BABG8":B2$="AFGA{D
EF}4{GAB}4"
50 C1$="A8BGO6C8<AF>E8DC<B>CDE":C2$="F4L
8GO6C<GAFL16AB":C3$="EFBO6C<BAGFAFBGAFGA
":C4$="AFAO5C{<GBGGB>D}2"
60 D1$="E8DO5G>L8EFEL16DFCE<BG":D2$="A4L
8BAO6C<L16BAG8E<B":D3$="GAO6C<GBGA>CDC<B
AGEGE":D4$="CDCO4B>C<B{AEC}4"
70 PLAY#2,A1$,A2$,A3$,A4$,A1$,A2$,A3$
80 PLAY#2,B1$,A2$,A3$,B2$,B1$,A2$,A3$
90 PLAY#2,C1$,C2$,C3$,C4$,C1$,C2$,C3$
100 PLAY#2,D1$,D2$,D3$,D4$,C1$,C2$,C3$
110 GOTO 70
```

ビートルズ・コーナー

DRIVE MY CAR

⊙千葉県・吉田正典の作品⊙

歌のちょっとしたクセを逆に強調して(メロディの最初の、音程がスライドするところ)いい味を出してます。2拍3連のピアノとかもじょうずで、全体にノリがカッコイイ。

```
1 'DRIVE MY CAR .THE BEATLES
10 CALLMUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR3000
20 DEFSTRA-H:SOUND7,56
30 A="T135":B="O6SM350"+A:H="DDDDDDDD":H
A="R8D8D.D8DD.DD8D"
40 AA="@24O4L16V13A8>C8E-DC8<A8>E-32@6E3
2F8.@24C8D4D8C4<A8>C8D8<V10"
50 BA="@24O5L16V9E8G8B-AG8E8B-32B32>C4&C
<A2&A8E8G8A8V10"
60 CA="@33O3L16V12R2R8<A-32A.>C8D8D1"
70 GA="R1R2R8S!16S!16S16S16M!B!8"
80 A1="F32F+.A8F+ED8":A2="<B-32B.>D8<BAG
8>":A3="C32D-.E8G-ED-8"
90 AB="D2"+A1+"<G2>"+A2
100 CB="Q7D4D8.D"+A1+"<G4G8.G>"+A2
110 DB="@3O6L8V14RGGF24G-24G6GFGFGG-24G1
2"
120 EB="@3O6L8V12RCC<B-32B32>C.CC<BBBB>
130 GB="V15CB4S4SB4S8B8SB4S4SB4S8B8"
140 DC="RGGGGRGGR8G"
150 EC="RCCCCR<BBR8B>"
160 GC="SB4S4SB4S8B8SB4S4SB4S8B8"
170 AD="<A1.>"+A3
180 CD="<A4.A8A8A8R8A8R8A8A8R8>"+A3
```

```
190 DD="FFF4F4FDFF4F16G16F4"
200 ED="CCC4C4C4CC4C16D16C"
210 GD="B8S8S4S8S4B8S4B8S8B8S8S4"
220 AE="Q6<B4B4B4B8A8G4G4G4G8A8>"
230 DE="V15G-AG-DG-DR8F"
240 EE="@0<<R1R8D.E.F.E.D>>"
250 FE="@0V11L8R1R8A.B.>C.<B.A
260 AF="Q8<B1E8G-8G8E8A8G8G-8E8>"
270 CF="Q6<B4B4B4B4E8G-8G8E8A8G8G-8E8>"
280 DF=DE+"R4.<EGAGB>"
290 AG="D2"+A2+"<A2>"+A3
300 CG="D4D8.D"+A2+"<A4A8.A>"+A3
310 DG="<GA4.>"
320 AH="D2"+A2+"<A1>"
330 CH="D4D8.D"+A2+"<A1>"
340 DH="<GA4.R2R8>GGEGG4A"
350 EH="@3R1R8>CC<A>CC4D<"
360 GH="SB4S4SB4S8B8SB4"
370 E1="@12V11C16D-16D<A>>D4<DA-16G16FF1
6G-16GG.G16F"
380 EI=E1+"G4<A>":EJ=E1+"D4<A>"
390 EK="A4A.B16>C4C.D-16D4D.E-16ECD-16D1
6D<"
400 EL=">D1<<<@0V12R8D.E.F.E.D>>"
410 EL=">D1<<<@0R8D.E.F.E.D>>"
420 PLAY#2,A,A,A,A,A,A,A,B
430 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,"","",GA
440 FOR M=0 TO 1
450 PLAY#2,AB,AB,CB,DB,EB,"",GB,H
460 PLAY#2,AB,AB,CB,DC,EC,"",GC,H
470 PLAY#2,AB,AB,CB,DB,EB,"",GC,H
480 PLAY#2,AD,AD,CD,DD,ED,"",GD,HA
490 PLAY#2,AE,AE,AE,DE,EE,FE,GC,H
500 PLAY#2,AE,AE,AE,DE,EE,FE,GC,H
510 PLAY#2,AF,AF,CF,DF,EF,FF,GC,H
520 IF M=1 GOTO 540
530 PLAY#2,AG,AG,CG,DG,EG,FG,GC,H:NEXT
540 PLAY#2,AH,AH,CH,DH,EH,FH,GH
550 PLAY#2,AB,AB,CB,"",EI,"",GB,H
560 PLAY#2,AB,AB,CB,"",EJ,"",GB,H
570 PLAY#2,AB,AB,CB,"",EI,"",GB,H
580 PLAY#2,AD,AD,CD,"",EK,"",GD,HA
590 PLAY#2,AE,AE,AE,DE,EL,FE,GC,H
600 PLAY#2,AE,AE,AE,DE,EE,FE,GC,H
610 PLAY#2,AF,AF,CF,DF,EF,FF,GC,H
620 PLAY#2,AG,AG,CG,DG,EG,FG,GC,H
630 GOTO440
```

プログラム確認用データ

使い方は44ページ参照

●HOPPING MAPPY

```
 10> 28    20>185    30> 84    40>127
 50>163    60>132    70>198    80>152
 90>198   100> 68   110>220   120>225
130>230   140>229   150>236   160>198
170> 32   180>155   190>247   200>130
210> 29   220>189   230> 72   240>198
250>118   260> 95   270>238   280>210
290>130   300> 79   310> 99   320>198
330> 22   340>151   350>181   360>190
370>223   380>222   390> 89   400>198
410> 49   420> 86   430> 96   440> 88
450> 45   460>154   470>198   480>136
490>  4   500>237   510>154   520>172
530> 14   540>202   550>198   560>151
570>111   580> 84   590>  6   600>198
610>122   620>118   630>180   640>210
650>180   660>232   670>246   680> 20
690>246   700> 50   710> 65
```

●オリジナル37

```
  1>221    10>163    20> 84    30>170
 40> 93    50> 31    60>113    70>166
 80>143    90>161   100>150   110>  9
120> 85   130> 14   140> 35   150>164
160>167   170> 84   180> 28   190> 39
200>129   210>229   220>136   230> 83
240> 93   250>246   260> 88   270>253
280>221   290>170   300> 57   310> 22
320>239   330>155   340>250   350> 65
360>142   370> 91   380> 67   390> 93
400> 92   410>175   420>237   430> 22
440> 72   450>251   460>229   470> 42
480>138   490>240   500> 86   510> 80
520>182   530>202   540>178   550>217
560>217   570>  5   580> 13   590> 52
600> 82   610> 52   620> 82   630>172
640>180   650>125   660> 69   670> 81
680>177   690>207   700>219   710> 28
720> 36   730> 44   740> 52   750>125
760>217   770>177
```

●DRIVE MY CAR

```
  1> 51    10>224    20>145    30>239
 40>165    50>255    60>253    70> 36
 80>244    90> 76   100> 80   110>107
120>173   130> 82   140>111   150>196
160>128   170>102   180> 67   190>255
200> 46   210>176   220>219   230> 51
240> 79   250>228   260>  8   270>126
280>200   290> 63   300>163   310>210
320>  9   330>221   340>250   350> 11
360>180   370>243   380>  8   390> 20
400> 32   410> 38   420>123   430> 94
440>240   450>130   460>136   470>131
480>170   490>119   500>119   510>155
520> 14   530> 42   540>160   550> 76
560> 80   570> 76   580>114   590>147
600>119   610>155   620>179   630> 17
```

音楽センスの良くなる ★よっちゃんおすすめCD★

omni Sight Seeing

元YMOの細野晴臣の昨年のソロ・アルバム。大傑作です。録音は東京とパリで行われていて、日本の民謡歌手とか、パリで活躍しているアラブ系の女性歌手など、ふつうこうしたポピュラー音楽ではなかなか聴くことのできない人たちが参加していて、現在流行しつつあるワールド・ミュージックを予言しているアルバムになっている。1曲目は北海道民謡の「江差追分」をアレンジしたもので、民謡の歌の上に、カヌーンというトルコの弦楽器や、アラブのアコーディオン奏者の演奏がまったく違和感なしに重ねられている。ちょうどこのアコーディオンの録音風景をテレビで見かけたのだが、何の打合せもないのに、すぐに見事な音世界が展開していくのには思わず興奮してしまいました。アルバムを通じてアラブ風味と日本民謡風味はひんぱんに登場する。両者共にコブシと呼ばれる旋律の歌い回しが特徴で、微妙な音程やタイミングは異なるものの、メロディをゆらして表情を付ける点は共通している。また、細野自身のリズムや音色のセンス、オーケストレーションもすばらしく、わくわくする生きたビートを生み出すことにかけては、他の追随をゆるさない境地に到達している。アルバムの装丁もきれいで、細野自身による解説も興味深い。(エピックソニー・2627円)

テレビゲームから目を守る

さらに1,000円割引

★平面・わん曲の画面にも取付けOK／

★ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない‼疲れない‼

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、目が疲れない。だから高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK‼

★消費税は含まれております。

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

TVフィルターFSIIの実験データ

★1988年8月　聖マリアンナ医科大学眼科測定

目のピントを合わせる力のことを調節力といいます。この調節力の変化を測定することによって、"目の疲れ"の度合がわかります。ゲームを60分連続して行なった場合、TVフィルターFSIIを使用すると調節力はほとんど低下せず、目の疲れもなく、フィルターは「目を守る」役目を果たします。（被試験者5名の平均データより）

目の調節力

	ゲーム前の調節力	60分	ゲーム後の調節力	目の疲れ
フィルターなし	9.02	→	8.42	0.60
TVフィルターFSII使用	9.02	→	9.00	0.02

7日間無料使用し、お気に入りましたら、送料600円と、上記商品代金より1,000円割引の金額を、郵便局から同封の払込み用紙で、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、送料600円と商品代金は無料です。ただし、商品の返送料のみ自己負担でお願いします。なお、下記の券で商品2枚まで申し込めます。

7日間無料使用券をはってネ‼

切り取り線

掲載ソフト30本のプレゼントつき! 読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で30名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは8月31日必着。当選者の発表は10月8日発売の本誌11月号の欄外でおこないます。

●7月号の当選者発表は62ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入) ⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名
1	クリムゾンIII……6
2	ソリッドスネーク……10
3	シュヴァルツシルトII……20
4	ロードス島戦記・福神漬……98
5	ファミクルパロディック2……100
6	ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ…101
7	麻雀刺客……102
8	デ・ジャ……103
9	ディスクステーション9月号…104
10	ピーチアップ5……105

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN ATTACK>クリムゾンIII
3	<FAN ATTACK>ソリッドスネーク
4	<FAN ATTACK>シュヴァルツシルトII
5	BASICピクニック
6	FFB
7	〈ファンダム〉ゲームプログラム
8	〈ファンダム〉EDファンダム
9	〈ファンダム〉ファンダムパーラー
10	〈ファンダム〉ダンジョンRPGの過程
11	〈ファンダム〉AVフォーラム
12	〈ファンダム〉ちえ熱あっちゃん
13	FM音楽館
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	ゲーム制作講座
16	十字軍
17	FAN STRATEGY
18	記憶のラビリンス
19	<FAN NEWS>ロードス島戦記・福神漬
20	<FAN NEWS>ファミクルパロディック2
21	〈FAN NEWS〉ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ
22	<FAN NEWS>麻雀刺客
23	<FAN NEWS>デ・ジャ
24	DMfan
25	いーしょーくーはまだかいな!?
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP
29	特別付録 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	(勝)ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	(勝)PCエンジン
19	メガドライブファン
20	どれも読んでいない

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アルバトロスII
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	F-1スピリット
13	F-1スピリット3Dスペシャル
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
22	銀河英雄伝説
23	クォース
24	グラディウス2
25	クリムゾン
26	クリムゾンII
27	クリムゾンIII
28	激突ペナントレース2
29	ゴーファーの野望〜エピソードII〜
30	サーク
31	ザナドゥ
32	沙羅曼蛇
33	三国志
34	三国志II
35	THEプロ野球激突ペナントレース
36	シャロム
37	ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ
38	シュヴァルツシルト
39	シュヴァルツシルトII
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ダンジョンハンター
48	ディスクステーション各号
49	ディスクNG各号
50	ティル・ナ・ノーグ
51	デ・ジャ
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴンナイト
54	ドラゴンスピリット
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	ナビチューン
57	信長の野望<全国版>
58	信長の野望・戦国群雄伝
59	ハイドライド3
60	バルンバ
61	パロディウス
62	ピーチアップ各号
63	ピンクソックス各号
64	ファイナルファンタジー
65	ファミクルパロディック2
66	フォクシー
67	ブライ上巻
68	プロ野球ファミリースタジアム
69	ポッキー
70	麻雀刺客
71	魔導物語1-2-3
72	魔導士ラルバ総集編
73	夢幻戦士ヴァリスII
74	ラスト・ハルマゲドン
75	ランダーの冒険PART-III
76	ルーンマスター
77	ルーンワース
78	ロードス島戦記
79	ロードス島戦記・福神漬
80	ロボクラッシュ

MSX2版ドラスレ英雄伝説だ!?

「イセルハーサと紋章」

イセルハーサは5つの国(ラヌーラ王国、ファーレーン王国、ソルディス王国、ウォンリーク公国、モレストン共和国)で構成されている。大小さまざまな島々、島大陸によって形成されたこの世界は、山・湖・森・草原・砂漠といった雄大なる大自然の景観を望むことが出来る。
この世界に住む人々は、光の女神フレイヤと天上の神ヨシュアを信奉し、今でいう中世ヨーロッパと同じ水準の生活を営んでいる。また、5つの国にわかれてはいるが、彼らには人種というものが存在しない為、国家間の争い事もなく、この紋章に見られるように、各国のシンボルを盾に均等に表現し、永遠の平和を誓っていた。

MANTLING

GARTER

CREST

ラヌーラ王国 (CHARGE-1)

ウォンリーク公国 (CHARGE-2)

MSX王国

ファーレーン王国 (CHARGE-5)

モレストン共和国 (CHARGE-3)

ソルディス王国 (CHARGE-4)

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

MSX2 MSX2+ 版

■RAM64K・VRAM128K以上 ■FM音源対応
■FM PAC対応 ■ジョイスティック対応
■MSX2/2+ ■3.5"-2DD 5枚組
■定価:¥8,700(税別)

8月7日発売!

●MSX2ならではの美しいグラフィック。●移動のスピードも3段階で調節できます。
●FM PACを使えばFM音源によるBGMでプレイでき、またSRAMにセーブできますので、ディスクの入れ換えが少なくなります。
●セーブしたユーザーディスクを新しいディスクにコピーできます。 ●MSXは、アスキーの商標です。

■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して代金をそえてお申し込み下さい。 〒190 東京都立川市栄町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの登録商標です。

Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

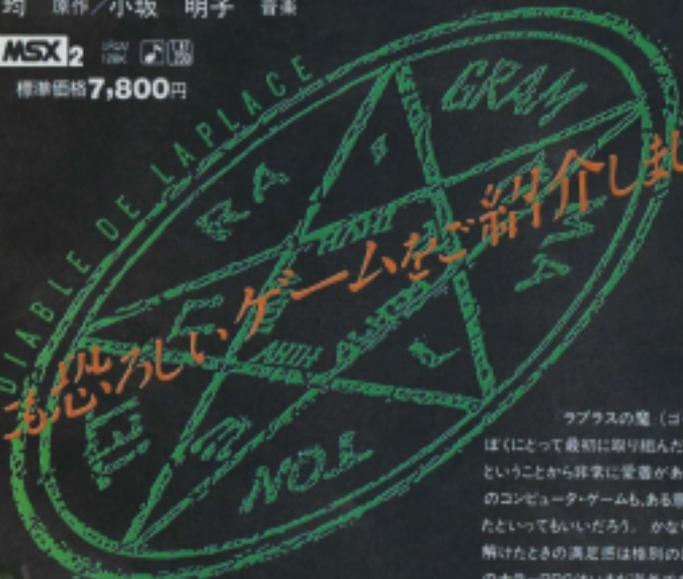
本格ホラーRPG　ゴーストハンターシリーズ＃1 ラプラスの魔

安田　均　原作／小坂　明子　音楽

MSX2　VRAM 128K

標準価格7,800円

DIABLE DE LAPLACE

世にも恐ろしい、ゲームをご紹介しましょう。

「ラプラスの魔」（ゴーストハンターI）は、ぼくにとって最初に取り組んだコンピュータ・ゲームということから非常に愛着がある。「ロードス島戦記」のコンピュータ・ゲームも、ある意味でここから派生したといってもいいだろう。かなり手ごわいけれども、解けたときの満足感は格別のはずだ。コンピュータのホラーRPGはいまだ海外でも、それほど目だったものは現われていない。こうした分野が好きな人には"お薦め"だと思う。では、そう遠くない時期に"ゴーストハンターII"でお会いしましょう。

安田　均

「ロードス島戦記」を生んだあの安田 均氏が、持てる力をすべて注ぎ込んで作りあげたパソコンゲームデビュー作。
幽霊屋敷を探索するゴーストハンターたちを待ち受けるモンスターや罠のかずかず、そして得体の知れない強大な何者かの影。途中で逃げ出したくなるほど恐ろしいゲームです。

ユーザーズテレホン　☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合わせに直接お答えします。その他の時間と土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3％を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™

株式会社エム・エー・シー　ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

COMPILE
9月号
SEPTEMBER DS#16
¥1,940
(外税方式)
DISC2枚組
POWER UP DISC MAGAZINE
ディスクステーション
内容は
■ゼネラルプロダクツ
電脳学園I(遊べるバージョン)
■SONY(MSX2+専用)
らくらくアニメ(見て楽しむバージョン)
■コンパイル　ランダーの冒険III
(見て楽しむバージョン)
■MSX-FAN
■MSXマガジン
■マイコン・ベーシックマガジン
■コンパイル
ブラスターバーン―VII―
ほか、いつもの顔ぶれも、ちゃんと
はいってまーす。
8月10日金曜日ほとんど全国一斉発売!
Magical Voice Role Playing Game
魔導物語1-2-3
■MSX2(ディスク)4枚組　8,800円(外税方式)
〈発売中〉
Disc station
魔導師ラルバ総集編　ジェットコースターAVG
DSDX#2
日本デクスタ 妖魔降臨　ACT(遊べるデモ)
■MSX2(ディスク)2枚組　3,880円(外税方式)
『うぉおおお、どんどんリラックスしてくるでごわすう。』
『なんじゃ!?この、』
社員大大大募集!!
今、コンパイルは、優秀な人材を切に求めている。
●PC98のプログラムが組めちゃうよーんのプログラマー。
●コンパイルの「のり」が解るサウンド。
●今求められているイラストなんかが書けるデザイナー。
●会社運営は、まーかせて!の総務する人。
●アイデアの泉を自負する企画屋。
●歌って踊れる営業マン。
●レイアウトの鬼!文才の人、広報スタッフ、等。
増大するユーザーの要望に我こそは、と手腕を振るってくれる貴方に、是非来てもらいたいぞ!
詳しくは、右下の住所まで、お問い合わせ下さい。
バックナンバーのお知らせ
現在、以下の商品を通信販売しています。
ディスクステーション(2DD・3.5inch)
3号/4号……1,980円(消費税別)
5号/6号/7号……1,940円(消費税別)
1月号(CD付)……2,900円(消費税別)
2月号~8月号……1,940円(消費税別)
ディスクステーション・スペシャル(2DD・3.5inch)
春号……3,980円(消費税別)
初夏号……4,800円(消費税別)
夏休み号/秋号/クリスマス号……3,880円(消費税別)
ディスクステーション・デラックス(2DD・3.5inch)
DSDX#1ルーンマスターII……3,880円(消費税別)
DSDX#2魔導師ラルバ総集編……3,880円(消費税別)
DS創刊準備号から2号までは、既に完売致しました
コンパイル・オリジナル
真・魔王ゴルベリアス(A・RPG)
(2DD・3.5inch)……7,800円(消費税別)
アレスタ2(STG)
(2DD・3.5inch)……6,800円(消費税別)
魔導物語1-2-3(RPG)
(2DD・3.5inch)……8,800円(消費税別)
欲しい商品の定価に消費税3%をプラスした金額と送料(1個につき210円)を合計した代金を現金書留か郵便小為替で、下記までお送り下さい。なお、欲しい商品の名前、自分の郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を記入した紙も必ず同封して下さい。
ハイテクゆうパック
〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号
株式会社コンパイル「送ってくんなきゃ やだーノ」係
DS#1-6号およびDSSP春号まではTAKERUでも買えます
株式会社コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交210号
PHONE (082) 263-6165 (ユーザーテレホン)
©1990 COMPILE

THE LINKS発
時遊空間行き━。

今、キミが手にしたのは、
時遊空間行きの定期券。
もちろん、定期券だから、
いつでも好きな時間にtripできる。
キミは、どのSTATIONに途中下車するか!?

打ち込みいらず、らくらくダウンロード。"オリジナル・ゲーム・ライブラリー"をつくっちゃお。

なんたって読者投稿ソフトのスグレもの100本が勢揃いだから、見逃せないよ。もちろん、ダウンロードだから、面倒な打ち込み作業とはおサラバで、キミはらくらくゲームプレイできるってわけ。
このチャンスに自分だけの、オリジナル・ゲーム・ライブラリーをつくって、コレクションを充実させよう。
この夏、THE LINKSでは、マイコンBASICマガジン別冊「MSX・MSX2プログラム大全集」IとIIに掲載のソフトを一挙にダウンロードサービス！

■ゲーム・ライブラリー
「MSX・MSX2プログラム大全集I・II」から100タイトル

■ゲームプラザ　MSX FAN／MSXマガジン／BASICマガジン

■ネットワークAVG　ファーブル／キャロット

■ミッドナイト・ラリー　DATE／毎週火曜日

出会いがいっぱい待ってるよ。

ドキドキ、ワクワク"遊コミュニケーション"。THE LINKSのネットワーク内には、ドキドキ、ワクワクのプレイゾーンや出会いのシーンがいっぱい！
番組型プログラム「チャンネル∞」では、"ウルトラ競馬大会"やテーマを決めたチャットイベント、また、好奇心いっぱいの女の子たち「レモン探偵団」も、楽しいオシャベリタイムを待っています。THE LINKSネットワーク内でステキな友だち(うまくいきゃ恋人!?)をみつけられる「会員プロフィール」は、顔写真のダウンロード・サービス付きで話題の的！　相手の顔がわかると、親しみも倍増だから、うれしいね。

■ウルトラ競馬大会　DATE／毎週水曜日
THE LINKSから迷馬たちが出走。
手に汗握るレースが始まるよ。

■チャット・イベント　DATE／毎週
テーマを決めたチャットで、楽しくオシャベリ。ちょっぴり本音も飛びかったり……。

■レモン探偵団チェック

■Lemon Sight　DATE／毎月
Cuteな女の子雑誌「Lemon」の愛読者がTHE LINKSのネットに集合。BBSやチャンネル∞のメニュー内で、好奇心いっぱい待ってます。

■会員データベース
住所・年齢・性別・趣味などの検策項目を使って友だちをみつけよう。顔写真をホストコンピュータに登録、転送サービスができるのが目玉！

THE LINKS NET
'90 SUMMER
TRIAL
CAMPAIGN

トライアル・キャンペーン

モデムプレゼントに
ゲームトライアルカードもついてくる！

'90年夏のキャンペーンプレゼントは、スゴイぞ！　読者のみなさん、先着100名様に、THE LINKS専用モデムをプレゼント。　このモデムプレゼントに当選された方は、月間基本料金500円の6カ月分、3000円の前払いのみで、THE LINKSの会員として、6カ月間アクセスできるんだから、これを逃すテはないよ。
さらに、キャンペーン期間中の特典として、入会後6カ月のあいだ、月間基本料金を超えるアクセス時間に使っていただける、アクセス・トライアルカードが付いています。

キャンペーン期間／1990年7月末まで

入会費、年会費は一切不要。6カ月終了後も、毎月の基本料金をお支払いいただければ、継続して会員扱いとなります。

角の申込み券をハガキに貼ってザ・リンクスまで送ってネ！

申込MF9

日本テレネット株式会社　〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル3F ザ・リンクス事業部　お問い合わせ／0120-251-063

情報 おもちゃ箱 FFB(ファン ファン ボックス) 番外編

SHOW SFXミュージカル シンクロニシティ

この夏のイベントといって最初に頭にうかぶのは、やっぱり花博。いろいろと話題のことかかない花の万博だけど、みんなはもう行ったかな。まだ、やってるなんて思っているうちに終わっちゃうぞ。

ところで、会場の西のはずれにはマジカル・クロスという遊園地があって、そこに行ったら『ドルアーガの塔』や『ギャラクシアン³』なんてのがあるのを知っているかな。話題は「ドル〜」だけど、「ギャラ〜」のほうが再挑戦したくなる、やみつきもの。おすすめはこっち。

そのマジカル・クロスのすぐそばに、テアトル花座というイベントホールがあって、そこでこの夏休み期間中(もちろん閉幕の9月30日までやっているけど)、SFXを駆使したミュージカル『シンクロニシティ』を上演している。これもやっぱりおすすめメニューだ。昼の3時の公演がある日もあるけど、ほとんど夜7時開始。花座のまえで整理券を配っているそうだから、ぜひのぞいてほしい。世界的に有名な人たちが、音楽や振り付けやなんやかやをやっているので、とっても華やかだし、それにおもしろい。映画の『エルム街の悪夢4』や『ポルダーガイスト2』で、特殊メイクをやったマッド・ジョージという人のクリーチャー(写真の真ん中のでかいモンスター)も登場。これも注目したい。会場は400名限定で、1日に1回しか公演しない。この体験はけっこう貴重だ。もし、これから花博へ行く予定があるなら要チェック。9月24日(月)をのぞく毎週月曜日と9月25日(火)のみ休演。あとは毎日上演。入場無料。

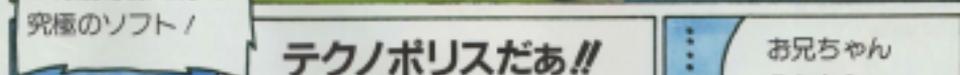
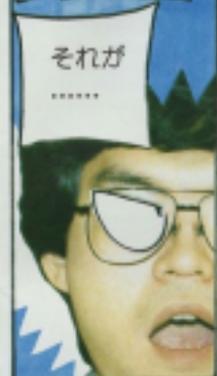
↑花も緑も枯れはててしまったこの星が7つの心でよみがえる。7つの心がひとつになれば、ビッグ・イーター(まん中のモンスター)を倒せる！

↑生きのびるために人工器官を買う人、買えずに犯罪に走る人。『銀河鉄道999』のような話

←公演会場のテアトル花座。中央ゲートから入ると左奥

→どうすれば7人の心をひとつにすることができるのだろうか。悩む主人公たち

あの、シェナンドラゴンが、
君のMSXに、ついに登場。
大好評発売中
Shenan Dragon
シェナン・ドラゴン
RPGを愛する君に!
これがうわさのRPGカードゲームだ!!
さらわれた王女は、敵の王との婚礼を前に、何かを待っている…男性または女性の勇者となって王女を救うか、王女その人となり敵の手から逃れるか?この世界に入るとき、きみは3つの姿を自由に選択できる。また、新システム、カードゲーム方式が楽しさに拍車をかけるぞ。
テクノポリスソフトが自信を持っておくる"シェナン・ドラゴン"。挑むのはきみだ!
MSX 2/2+ 3.5"2DD2枚組・¥6,800 (税別)
通信販売のご案内
お近くのお店でお求めになれないときは通販で!!
●通販のお申し込みは商品名、機種名、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価+手数料200円(消費税を含む)をそえて、現金書留にてお申し込み下さい。
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMテクノポリスソフト通販係
TEL.03-431-1627 FAX.03-459-1748
*返品はご遠慮下さい。
テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア(株)
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0634

新シリーズ第3弾の
広告マンガ
〔実写版〕
エレキE田くん
佐藤 元
＋テクノポリス編集部
ついに登場！ 実在のE田くんとまゆみちゃんによるフォト・コミックだあ!!
お兄ちゃん ついに 完成したのね！
クォーター スタッフ の面白さに ランペルール のスリル！
しかも いのまたむつみ 表紙の フロッピーシール が特別付録で付く 究極のソフト！
それが ……
テクノポリスだあ!!
バァーン
お兄ちゃん それなら 毎月8日に発売 してるよ…
ソフトじゃないし…
今日も日本は平和である
こりゃ お兄ちゃん 一本 とられた ナァ…
ハ ハ ハ
テクノポリス
9月号好評発売中！
特別定価530円 徳間書店

マイクロキャビンのコーナーをのぞいてみたぞ!!

6月の終わりにそっとスタートしたマイクロキャビンのコーナー。開発の人と直接話せる魅力の場。

6月の終わりに、ゲームプラザのなかにマイクロキャビンのコーナーが誕生した。マイクロキャビンといえば、気になる『サークII』。すでに他機種版が発表され、MSXに関しても情報を早く知りたいところだ。このコーナーでは、そのへんのところが直接聞けるのがうれしい。するどい質問から、ゲームのちょっとしたことまでなんでもござれだ。もちろん感想でもかまわない。まだ、編集部でのぞいたときは、あまり書きこみがなかったけれど、なつかしい『ミステリーハウス』が話題になっていた。実際は右下のような感じ。プログラムのコツなんて質問も受けつけてくれる。

ゲームプラザにキャビンのコーナーあり

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

日付	イベント
8/4、5 11、12 18、19 25、26	●ヴィジュアルクイズ「ここはどこ？　私は誰？」 映像をデジタイズした画面を見て、場所や人物を当てよう。リンクスの人はけっこういじわるだから、思いがけないクイズが飛び出しそうだ。いまから気合をいれて待て！
8/7、14 21、28	●「ミッドナイトラリー」チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルのフォーマット(自分専用のボード用便せん)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム。
8/9、23	●チャット連想ゲーム「ズバリ！　そうでしょう」 クイズマスターの出すヒントを頼りに、正解をズバリ答えてしまおう。優勝者にはジョイパッドがプレゼントされる。
8/13、20 27	●チャットイベント「おーい、バブルスくん！」 Bam！ネットのコーナーで楽しいおしゃべり。毎回テーマを決めて行うので興味のある人はぜひ参加してみよう。13日「夢チャット」、20日「Speak English Chat」、27日「こわい話で涼しい夜」

※チャットイベントは、すべて夜9時スタートです。

WEEKLY CABIN

スペースの関係で本文部分だけを掲載しているけど、実際はこんな感じ。マイクロキャビンからみんなあての新聞メールだ。

MSX・FAN-NET

●めいおう星通信●

いつのまにかA1クラブという街が消えて、Mファンのコーナーはゲームプラザに移転。でも今月も初メールがたくさん。みんないい友だちをいっぱい作ろう。リンクスを離れて直接会おうというイベントに参加するのもわるくない。

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ゲーム制作講座

講師／飯島健男
第5回

みんなからの企画書で アイデアの話のつづき

みなさん、たくさんの質問やお便りありがとう！　ドキッとするような質問や、力のこもった企画書までいろんな内容のものが届いている。今回は、そのなかからいくつかの企画書を例にとって、前回につづいてアイデアの話をしよう。

ゲーム制作への第一歩・企画書の書き方Q&A

Q1 7月号の企画書に載せるべき内容のなかで、「目的」「対象年令」「販売戦略」「ボリューム」という項目がよくわかりません。また、このコーナーでシナリオが採用された場合、誰がプログラミングするのですか？　（宮崎県・田中学くん・?歳）

A1 「目的」とは、どうしてこのゲームを作らなければならないのか。なぜこのゲームでなければいけないのかという、作者の意気込みを表したもの。たとえば、RPGの人気がいま最も高いのでRPGのスタイルで、しかもいままでにない原始時代を舞台にする。それは地球という星の真の姿を背景に……とかなんとか、なぜこのゲームを世に出すのかの必然性を述べるわけ。
「対象年令」とは、このゲームをプレイしてほしい、もしくはプレイすると思われる人たちの年令。たいていは小中高生。
「販売戦略」とは、そのゲームを売っていくにあたって、もっとも効果的な売り方(買ってほしい人にいちばん行きわたると考えられる方法)。たとえば、全国的にイベントを行って名前を覚えてもらうとか、敵キャラの募集をして注目してもらうとかなど。一般には広告をどの雑誌にいつ載せるか、がほとんどというのが実情だけど。それじゃあね。
それから、誰がプログラミングするかということだが、まだ決めてはいない。いっそこのコーナーでプログラマを募集しようか。もし、すぐにでもゲーム化できそうな企画書やシナリオが送られてきたら、そのとき編集部と相談ということになるかな。

Q2 シナリオの書き方を教えてください。
（熊本県・簑毛秀次くん・16歳ほか多数の方々）

A2 このコーナーを毎月かかさず読むこと。じっくり伝授していくぞ。そのための講座なんだからね。

Q3 ゲームの企画書を書いたら、1枚以内になってしまいました。7月号で10枚以内と書いてあったので、少なすぎると思うのですが。それからシナリオ・ライターと小説家の違いを教えてください。　（福井県・塚本千津枝さん・?歳）

A3 企画書は枚数ではない。1枚なら1枚で結構。要点さえきちんと書かれていればいい。字の大きさや行のつまりぐあいでも、同じことを書いても枚数が変わってくるので、あまり気にすることはない。むしろ、だらだらと長いとかえってわかりにくい、ということを頭においといてほしい。
それから、シナリオ・ライターと小説家の違いについてだが、この場合のシナリオ・ライターはゲームのシナリオ・ライターということで話をすすめよう。シナリオ・ライターといっても、演劇や映画などいろいろあるからね。小説家は文章だけで、すべてを表現するわけだから、あらゆる情景や人物の顔つきや服装までもストーリーの描写のひとつとして取り入れて書いていく。読むほうは、頭のなかでいろんなことを想像しながら、小説の裏に秘められたテーマを探っていく、というパターンだ。
だが、ゲームのシナリオ・ライターの場合はすこし違う。ゲームには絵や音、それに間というもがそれぞれ独立に表現できる。そのへんはシナリオ・ライター以外の仕事だから、すこしはラクかな。だけど、小説家がすべて自分の書く文章で完結しているのにたいして、シナリオ・ライターはそこのところは相談しながらの共同作業になる。ひとりでやるわけじゃないから、どうしてほしいかなど、きちんと伝えなくてはならない。そのためにはゲームのシステムやそのほかのことも知っておく必要はある。けっこうこれもたいへんかな。

アイデアに関して前回あれこれいったが、どうだったかな。まだ具体的に理解できない人もいることだろう。今回はそのへんの実際の活用方法を、もうすこし掘りさげてみようと思う。

読者からのシナリオや、企画書もどんどん届き始めたことだし、これらの紹介をまじえながら進めていこう。実際に例を出していきながら話していくほうが、みんなもわかりやすいと思うしね。

前回、ちょこっと述べたけど、すばらしいアイデアを思いついても、それをうまく活かさなくてはすばらしいシナリオにはならない。奇抜なアイデアほど、シナリオにしていく過程で行きづまることはままあるのだ。たんに自分で楽しむためにゲーム化するだけなら、それもよい。だけど、たくさんの人に楽しんでもらおうとなるとそうはいかない。その例として、大阪府の土師敏幸くん・15歳の作品を例にとってみよう。

土師くんの作品は、タイトルが『幕末の龍』。このタイトルはじつによい。タイトルを決めるときに大事なのは、基本的にそのタイトルでどんなゲームなのかをユーザーに想像させなければならないということ。いわば「名は体を表す」ってやつだね。その点、このタイトルは成功している。幕末を舞台にした日本風のゲームで、主人公はたぶん坂本竜馬を想像させる。

実際の土師くんが送ってくれた企画書は、主人公についてふれていなかったが、ストーリーは4人の人間が日本を天皇中心の国にまとめることを目的としたゲーム、とある。ジャンルはアクション・ロールプレイングで、「歴史=シミュレーション」といういまの業界の考えをうちくずすために作ったということだ。なるほど、おもしろいアイデアだ。その挑戦的な姿勢とアイデアを高く評価したい。売れたゲームについ右へならえしてしまうソフトハウスには見習ってほしいものだ。

だが、このアイデアにも問題はある。幕末を舞台にかなり本格的な歴史背景をともなうようなストーリーに、アクション・ロールプレイングというジャンルが合うかどうかだ。これは具体的にいうと、幕末の頃と時代背景を好きなユーザーの層と、アクション・ロールプレイングが好きなユーザー層がマッチするかということ。

アクション・ゲームに対して、ユーザーは爽快感を求める。何も考えずにビシバシ敵をやっつけていくことに、ゲームのおもしろさを見出すものだ。それが幕末を背景にからめてしまうと、ストーリー的に奥深いものが要求されてくる。この部分は、深く追究していかないと歴史的なおもしろさは出しづらい。かといって、ストーリー的なものを突きつめていくと、アクション・ゲームとしてはじゃまになりかねない。このへんにギャップがあるわけだ。

うまくアクション性をそこなわずに、壮大な幕末の背景を、どうからめていくか。このあたりが『幕末の龍』の重要なポイントになると思うな。ゲームをプ

レイする対象となるユーザー層を考えて、アイデアを固めていこう。これは、とても大事なことなのだ。

それから、もうひとつ。土師くんの企画書には、自分以外に3人の同志がいるとなっていたが、パーティは組まないという。そうなると、この同志3人の役割がどういったものか興味があるが、それに関しては一切触れられていない。このへんをもうすこし詳しくまとめてほしい。

アクション・ロールプレイングの場合、基本的にパーティは組まない。パーティを組むとなると、操作性がややこしくなるし、自分で同時に複数のキャラを動かすにはムリがある。それでもやろうとなると、自分以外のキャラは、コンピュータに操作をまかせたり、ヘタをするとオプションになりかねない。このへんで常識をくつがえすようなアイデアが登場すれば、パーティ制アクション・ロールプレイングができるかもしれない。

以上の点を押さえて、企画書をつめていけば、かなり具体的なものが見えてくるんじゃないかな。がんばってほしい。

もう1本紹介しよう。愛知県の澤井宏幸くん・19歳の作品で、タイトルは「人を越えて」。このタイトルもグッド。『幕末の龍』のような内容を暗示してはいないが、なんとなく何かを期待させるような不思議なインパクトがある。良質なSF小説の題名を想像させるところがある。そこがいい。

ジャンルは、いまは滅多に作っていないアドベンチャー。アドベンチャーは、最近行き着くとこまでいった感があって、いまひとつ傑作が生まれにくいようだ。このアドベンチャーの分野にまっこうから挑戦しようというのが澤井くんの作品だ。さすが挑戦してくるだけあって、よくできている。これはかなりの水準に達していると思う。

まず、システムがおもしろい。アドベンチャーでありながら、主人公は団体さん。といっても、実際に自分がプレイするのは調査隊の隊長1人なのだが、メンバー総数は19名。ひとりひとりに指示を与えていきながら、ゲームを進行させていくわけだ。いわばシミュレーションのノリに近い。このメンバーたちに与える指示によって、ストーリーは多重に変化していく仕組みだ。

さて、気になるストーリーのほうの舞台は火星。バリバリのスペースものだ。この火星に生息する未知の生命体を調査していくのが、おおまかなストーリーなわけだが、調査体のうちどこに誰を配置するか、誰をどう動かしていくかが決め手となる。ストーリーは途中までしか書いてなかったが、ぜひともつづきを読みたくなるものだった。

ただし、話の流れとしては典型的なSFの世界なので、あっと驚く結末を用意しておいてほしい。そうでないと、ラストに期待するものが大きいだけに、はずされると一気にしらけてしまうからだ。ぜひとも練りに練った結末を望む。

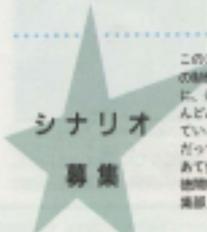
それから、このゲームの場合、アドベンチャーとシミュレーションの比重をどちらに置くかが重要になってくるだろう。ジャンルはアドベンチャー・ゲームで、シミュレーションの要素をふくむと書いてあったが、私が思うにシミュレーションの要素に比重がかかっているような気がする。このゲームの場合には、シミュレーションを基本にしてアドベンチャーをうまく配合していく形が望ましい。

アドベンチャー・ゲームの場合、ほとんどが正しいエンディングは1つしかない。このゲームも、もちろん正しいエンディングは1つにしてほしい。ストーリーがしっかりしたものであればあるほど、エンディングは1つでなければ、作者のいわんとするところが伝わりにくいのだ。結末にたどり着くまでの過程が、充分に楽しめるはずだから、このあたりをうまく見せる形に仕上げていくのがのぞましいだろう。

何はともあれ、実際のシナリオ、および完成されたゲームを見てみたい作品だった。それから澤井くん。ひとこと断っておくが、私はプロだ。人のアイデアを取ろうなどと思っていない。それにこうして誌上に載ったわけだから、今後このタイプのゲームが登場したら胸を張って「あれはボクの考えたシステムだ！」といいなさい。キミにはその資格がある。というわけで、みんなも安心して、アイデアをまとめた企画書をこのコーナーまで送ってほしい。私は、キミたちのアイデアを横取りしようなんて、絶対思っていないのだから。

今回は、読者から送られてきた企画書にたいする紹介とアドバイスになってしまったな。でも、アイデアの活かし方を、すこしでもわかってもらえただろうか。アイデアを活かすのに大事なことは、遊ぶ側にたって考えをまとめていくことだよね。ありきたりのものでだめ。奇抜なものでもだめ。あ〜っ、ゲームを作るのってほんとうにむずかしいな。

次回のお題

次号は、ストーリーの作り方だ。ストーリーの作り方といてもじつにいろいろな方法がある。そのへんをまとめていこう。アクションやパズルにはストーリーが必要ないと思っているようでは、革命的なゲームは作れないぞ。ストーリーの意味をじっくり考えてみよう。ストーリーしだいで、ゲームの本質が大きく変わるのだ。何が起こるかわからないのが、これからのゲーム業界。まずはご一読あれ!!

シナリオ募集

このコーナーでは、励ましのお便りやゲームの制作に関する質問などを待っている。それに、未発表のシナリオで自信のあるものはどんどん送ってくれ。このコーナーでも紹介していきたいし、優れたものは実際にゲーム化だって考えている。キミもスターを目指せ！
あて先は＜〒105 東京都港区新橋4−10−7 徳間書店インターメディア「MSX・FAN編集部」ゲーム制作講座係＞。

マップ特集ですみずみまで見通せる

ゲーム十字軍

◆◆◆◆新コーナー タイトル未定◆◆◆◆

アメリカ陸軍の正式ピストル P112(6月号)ソリッドスネークというソフトのデモの右側ですが。アメリカ陸軍の正式ピストルは手元の資料によりますと(ないけどそんなもの)92Fだ。よく見えないけれど、写真も92Fだな。92SBFなんてあったかなー。92Fのまえのモデルが SBだったよーな。なぜわたしは会社でこのようなハガキを書いているのでしょうか? ああ、とてもヒマ。誰も遊んでくれない。るるる。2日酔いだ。(東京都/花田ひとみ・22歳)☆まず、ピストルのほうから。ピエトロ・ベレッタ社は1680年イタリア北部の郊外、ガードネに創設され(右ページにつづく)

今月のトビラ

笠井わか子。ひさびさの女の子からの投稿だったので、はりきってCGにしてもらった。原作のかわいさを残しつつ、ピッツー風にアレンジできているでしょ。さて、先月号で募集したCGコンテストはなかなか好評で、しめ切りまで1週間くらいしかないかったのにたくさんの人が送ってきてくれました。そのなかから5人の作品をピッツーCGチームに評価してもらいました。どちらかというと激辛の批評ですが、プロのアドバイスなんてめったに聞けないので貴重ですよ、これは。

ゲームのぞき穴

ロードス島戦記

ゲーム開始と同時にエンディングになる大技

ゲームを立ちあげて「ピッ」と鳴ったら、(SHIFT)を押しつづけてスタートします。(CAPS)(これで、通れないところも通れる)と(かな)(これで、戦闘の結果が選べるようになる)を押して町を出ます。ヴァリスの国へむかってひたすら進みます(わからない人はロードス島のフロクを読む)。当然のようにヴァリスの国境でカーラに襲われているヴァリスの王女の画面が現れ、戦闘モードになります。

●(CAPS)を押すとここも歩ける

画面に「Win」「Peace」「Escape」「Gaitet」「Hoo」「Lost」という戦闘の結果を選ぶ画面になる。ここまでいったらもうけもの「Win」を選ぶと、いきなりエンディングになります。

(福岡県/江口誠・?歳)

●本当は色々なドラマや苦労があって、このエンディングが見られるはずなんだけど……

●(かな)を押すと戦闘の結果が選べる

●カーラと戦うイベントになる

シュヴァルツシルトII

金はなくともパスワードで助けてくれるのだ

①ゲームの最中で処理のコマンドを選ぶ。②処理終了の下にある空白にカーソルを合わせてスペースキーを押す。③すると、パスワードを聞いてくるので「KNMSC」と打ちこむ。④メッセージが出て、資金・資源が9999になりNT値が200上がる。

(兵庫県/渡辺俊輔・?歳)

●ここの空白の位置にカーソルを合わせる

●パスワードを打ちこむ

●こんなメッセージが出るのだけど……

☆このウル技は、前作シュヴァルツシルトをやったことのある人ならわかるそうだが、担当者はシュヴァルツシルトをやっていないのでわからなかった。だれか理由を教えて。ところでこの技ははじめの数か月でしかできなかったりするのだ。

今月のプレゼント 今月のゲームは魔導物語の江畑佳典。テレカは江口誠、渡辺俊輔、鈴木伸二、前野勝彦、山田健、降旗克規、藤井雅弘、笹川まや、田中和博とCGの採用者全員に。

■三国志II

これでキミも全国統一は夢じゃない……かも

戦争に出陣できるのは5人まで(共同軍を要請すれば10人で攻めこめる)。これだと敵国に10人以上の武将がいたら、なかなか勝てない。しかしこれでかんたんに敵を倒せる。やり方は、武将7人以上で各武将に最高の兵力を持たせる。その国を委任する(よって2国以上の領地がないとこの技はできない)。委任するときは、全権委任でも軍事委任でもなんでもいい。そして攻めこみたい国を指定する。すると3か月のうちに委任国は指定した国を攻め、攻めこんだ国にいくら武将、兵力があっても勝ってしまう。しかもこちらの被害は、ほとんどない。おまけに敵の敗将もほとんど逃がすことなく捕まえられるんだ。

(福島県／鈴木伸二・19歳)

↑こんなに敵の武将を捕まえることができた。おいしい技だなこれは

↑武将が7人以上いる国を委任する。そして攻めこみたい国も指定する

↑委任した国は、しばらくすると勝手に攻めこむ。ほぼ3か月以内に攻める

↑ラクラク勝利。こちらが受けた被害に注目。ぜんぜんダメージを受けていない

8月号の付録で紹介した亡霊、ついに出現！

MSX・FAN8月号の付録、三国志II攻略ガイドブックでもちらっと紹介した亡霊。そのやり方がわかったので、ここに報告しよう。やり方のポイントはただ1つ。仮想モードにする。後は敵国に攻めこみ君主を殺す。殺し方は戦争中に突撃して首を斬ってもいいし、捕らえてから殺してもいい。すると君主陣没画面の後に殺した君主の亡霊が出現して、いろいろなセリフを吐き、後継者が「○○様のかたきはこの○○が必ず討つ」という。攻略ガイドブックで紹介した、その君主の後継者になりうる武将を予想して、その武将を逃がすということや、後継者と君主が同じ国にいなければならないということも関係ない。

(山形県／前野勝彦・?歳)

↑仮想モードにする。ここがポイントだったのだ

↑これが君主陣没画面。この後に君主の亡霊が出るはずなんだが……

↑うわー、ついに出たー。これが亡霊かぁー

↑後継者がこんなことをいっている。あなおそろしや

↑こんなことをいう亡霊もいる。後は何をいうのかな

↑亡霊が出ても、その後のプレイに何も影響はないぞ

新コーナー タイトル未定

左ページつづき　ハンティング用のショットガンとライフルといういわばスポーツ用の鉄砲を生産していましたが、第1次大戦を契機に軍用鉄砲を数多く生産するようになりました。ベレッタM92Fまでには、初代M92、M92S、M92SB、M92SBFがあり、1958年それまでのコルトガバメントにかわってM92SBFがアメリカ軍用制式に採用され、その後改称されてM92Fと名付けられたのです。ですから、M92SBFとM92Fは当然、同じ形ということになります。M92FとはいわずにM92SBFというのがツウかというとそうでもなく、単に厭味(いやみ)なミリタリーマニアだったりしますので気をつけましょう。

■ピーチアップ4

エッチなぬいでぬいでゲームの面セレクト技

ゲームをはじめて、2人がむかい合っている画面になったら(P)を押す。そして、上下で数字を変えて、面を選ぶスペースキーで決定。その選んだ面のゲームを開始。

(広島県／山田健・?歳)

☆うーん、エッチだなぁ。でもこのゲーム、難しくて珠算2級でも持ってないとクリアできないんじゃないかと、数字の苦手な担当者は考える。スピコンを使っても1回しか勝つことができなかった……。でも負けても少しエッチなグラフィックを見ることができるので、らっきーかな。

→この3人の美女(?)がお相手

→1度勝てばこんな御褒美(ごほうび)が……

←3面の彼女の動きは相当素早い

←負けるとこんな画面になる。へっへっへ

つぎは魔導物語1-2-3の特集

魔導物語1-2-3特集!!

いやー、最近ゲームをやるひまが全然なかったけど、このゲームにははまりました。サンプリングでキャラクタはしゃべくるし、アニメはするして、フムフム最先端のゲームじゃん、とか思う訳です。

ソフト1本で3つのシナリオが遊べるというのもお買い徳という感じで、好きです。で、あ、ウル技から通り抜け、マップまで、ひと通りシナリオ1を特集してみたので「やったな～」と、思ってください。

いきなりエンディングになっちゃうなんて!

二、三の下、の2つのディスクを立ちあげるときに(ESC)と(2)を押して立ちあげるとエンディングになる。(ESC)と(1)ではイベント画面に。

(長野県/降旗克親・?歳)

エンディングの1場面より、なにがなんだかわからない

コンティニューがこんなに便利だったなんて

①データディスクを2枚作る。②データをセーブする。③死んだ。④セーブしていないディスクを入れる。⑥ゲームディスクを入れる。⑦死ぬ直前に戻る。

(兵庫県/ヴァリスだII・?歳)

このコンティニューがあればセーブせずにクリアすることもかんたん

のぞき穴……の巻

きみのディスプレイは水族館にはやがわり?

データディスクを作ったら、それで立ちあげてみてください。スプライトのお魚さんたちが右から左へゆらゆら進むグラフィックが表示されます。

(熊本県/田中和博・15歳)

ほら、お魚さんがゆらゆら。警告メッセージにもこまかい配慮がうかがえる

パキスタの店では値切ることができんだ～い

シナリオ1の3階でパキスタの店に入ったら「やめる」のコマンドを選ぶ。そうするとパキスタが「まけるから買ってくれーのぉ」というので安くなる。

(神奈川県/笹川まや・12歳)

パキスタは気前がいいので、遠慮なく買い占めてしまおう

売値よりも高い値で買い取ってくれる道具だ

シナリオ1で5階にあるももも店では金100Gで売っている「リムブカスの笛」を200Gで売りつけることができるので、あっという間にお金がたまる

(広島県/ 藤井雅弘・?歳)

ももも店のまえにボックスからお金を取っているとお金をもぎ取られる

PSGで音楽が鳴ってしまうとかなり悲しい

一、二、三の上、三の下、のすべてのディスクに共通するウル技なのですが、(P)を押して立ちあげると音楽がPSGになります。

(長野県/降旗克親・?歳)

「なんのようなの!?」

PSGでなっているのが聞こえない? たまにはいいと思うけど

通り抜け……の巻

Q 質問なんですけど、一で石盤4枚と魔導球2個を手に入れたのですが、そのあとどうすればよいのでしょう? 教えてください。

(群馬県/ふこ・17歳)

この壁が怪しいとは思うったんだ

A それだけアイテムがそろっているのなら、4階へ行って壁を開くことができるぞ。4階に1か所、変な壁になっているところがあったと思うが、その壁を開くと、その奥に最後の魔導球があるのだ。魔導球を取ったあと、先へ進んで魔法陣の上に立つと1階のある場所にワープするのだ。各アイテムの位置は右のマップを見て解いてみてほしい。

Q どーしても5階へ行けません。どこをさがしても階段はなく、天井に穴が開いているところはあるのですが……。

(大阪府/TOFUN・?歳)

ほ～ら、どんどん上へのぼっていくでしょっ! あっぷ、あっぷ

A おしい! 穴に気づきながら先へ進めないなんて不幸だよね。これまた、マップを見れば一目瞭然なのだけど、この階には上へ行く階段がないのだ。そのかわりに「洪水の壺」という意味シンなアイテムと前述の穴があるだけだ。この2つを直線で結べば、5階への道が開ける。天井に穴が開いている場所で「洪水の壺」を使って、水に浮いて上にあがるのだ。

ただし、5階から4階へおりるときに多少痛い思いをする。

新コーナー タイトル未定

病院のMファン　8月号は病院で見ていました。今までは写真や自分が興味がある記事しか見ていなかったのが、とにかく病院は退屈なので何度も読み直してみました。すると、すべての記事に興味を持って、これからのMファンに目が離せなくなりました。(酒井貴仙・15歳)☆本人はきっと何ともないのだろうが、病院から送られてくる投稿には、はっきりとほかの投稿とは違った何かを感じさせる。それが死の香りだとか、不吉なことをいうつもりはないのだが、どうもいけない。いや、いけないなどと書くこと自体が良くないのだろうが、「Mファンから目が離せなくなりました」といわれたのだから「これはただごとではないぞ」と居住いを正さなくては!

マップ……の巻

1F

①パララ(商人)②ボックス(金150g)③ボックス(いだてんぐさ)④ボックス(のうてんぐさ)⑤魔導(ヒーリング)を覚えるまえにワイトを倒す⑥石盤を手に入れる。カギが必要⑦ボックス(ナスグレイブ)⑧ボックス(のうてんぐさ)⑨ボックス(いだてんぐさ)★ナスグレイブ3匹を倒すとブレインダムドを身につける

2F

①カギ。スケルトンTから奪う②魔導(ばよばよ)が壁に記されている③かべおやじ。びこきゅうりをのうてんぐさ、いだてんぐさのどちらかに変える④ボックス(びこきゅうり)⑤びこきゅうり。壁に当たる⑥ボックス(びこきゅうり)⑦魔導(ひーどん)を覚える⑧メッセージ⑨びこきゅうり

3F

①パキスタ(商人)②テノリゾウ③のうてんぐさ④ボックス(正義のくつした)⑤ボックス(さるのて)⑥いだてんぐさ⑦テノリゾウ。2匹目を拾うと子供をたくさん作る。パキスタのところへ持って行くと金500gで売れる。⑧石盤★この階は床がすべるのだが、パキスタから「かべのもと」を買って壁を作ればよい

4F

①リムブカスの笛の音②亡霊。亡霊にとりつかれると右にむけなくなってしまい、結構不便な思いをするのだが、そんなときは、リムブカスの笛の音を聞くと亡霊が離れてくれる。③洪水の壺④へんな壁⑤天井に穴⑥魔導球(さっきの質問にはああ書いたが、じつはワープの魔導を習得すれば3階からワープできたりして)⑦魔法陣

5F

①ももも(商人)②ボックス(1000g) ③ボックス(600g)④ボックス(400g)⑤壁にくさ(ゴースト)⑥いいにおいがしてつられて進むと⑦バンシーがいる⑧壁画。6階のかべおやじに薬を塗ってもたったあとにくると、魔導球が手に入る⑨魔導(ばよえーん)⑩のうてんぐさ⑪石盤⑫いだてんぐさ⑬魔導(ワープ)⑭ウィザード

6F

①かべおやじ。薬を塗ってもらうと、炎をはじくことができる②石盤③魔導球の青い玉がある

在野に下った歌を詠む会

今月はとうとう1通だ。「水道で水を飲もうと思いたちセンをひねって塩素(えんそ)に涙」(香川県/森治樹・?歳)なにかこう、希望の光りが見えたような気がする。これからは量より質の時代だと思わせる内容だ。ハガキに描いてあったイラストも味があって好きだが、残念ながら欄外ではお見せすることは難しい。ああ、これが本文だったら……。というわけで、在野に下った歌を詠む会は来月も過激な投稿を待ちつつ、11月号のネタは「や」だ。

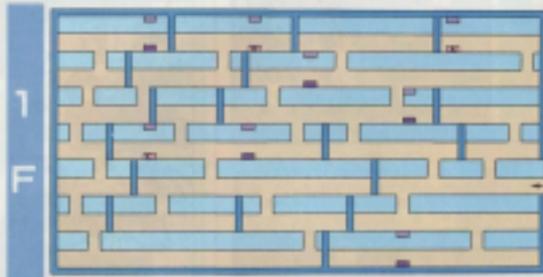
つぎは新装開店
「ほほ梅麿のCGコーナー」

十字軍マップコレクション　SDスナッチャー

SDスナッチャーの後半でいちばん面倒くさいと思われるマジカルハウスのマップだ。ここは総鏡張りの遊園地によくあるマジックハウスとか呼ばれている建物なのだ。

総鏡張りの室内は自分と敵キャラ、落とし穴、階段以外のものはまったく見えない。しかも通路までが鏡の反射で見えなくなっているのでやっかいだ。

通路を見つけるには鏡に映った自分を見ていればいいのだが、ぬいぐるみを着たスナッチャーが追いかけてくるので、ゆっくり通路を確認している時間がない。万が一、スナッチャーに捕まったらおとなしく敵をたたきつぶすか、スピードの値を見て、こちらが上回っていればエスケープしてしまうのがいいだろう。

ここをクリアしてもまだまだ先は長いので、がんばってほしいものだ。

1F

マップの見方

これがマジカルハウスの外観

鏡を見ながら歩くべし

落とし穴に落ちた

戦闘に巻きこまれた

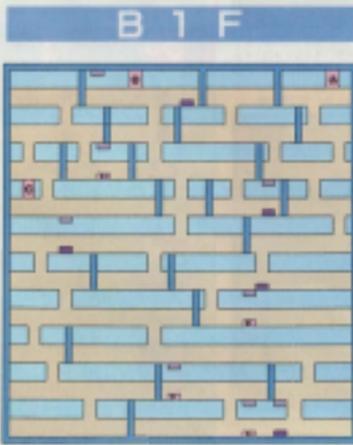
B1F

自分の姿が2重に映っているのを見てばかりいると気持ち悪くなってくる

やっと鏡張りの部屋から抜け出せたよ～。でもこのあとはもっと厳しかったりする

B2F

◆◆◆◆ 新コーナー タイトル未定 ◆◆◆◆

CG講座へ質問　①パソコンで絵を描くまえには紙に下書きするんでしょうか？（大阪府／景山敏光・18歳）☆下書きなんかやらないぞよ。マウスでちょちょいのちょいぞよ。それでも最初の頃は紙に下書きしてマウスでなぞったりしたぞよ。（極屋RX）②グラフサウルスの自然画モードにはペイントがないので広い場所の色の塗り方を教えてください。（広島県／高島大輔・？歳）☆ボックスで色分けをしたりするということもできますが、256色のモード、スクリーン7とかで描いておいて自然画モードにコンバートするという方法があります。もちろん仕上げは自然画モードで修正するのです。サウルスランチのサンプルはそうやっています。（エスニックW）

ほほ梅麿のBIT² CGコーナー

梅麿　本当は今月号から勝ち抜きCGコンテストをやろうと思っていたのでおじゃるが、はっきりいってレベルがひくーい、投稿数が少なかったのもあって次号にしたぞよ。もっとも、投稿期間が1週間くらいしかなかったでおじゃるから仕方ないか……。というわけで、今月はそんななかでも果敢に投稿してくれた5人の作品を見てみるぞよ。

千葉県・佐藤の作品（右）はなかなか描きこんであっていいと思うでおじゃるが……。

のぐりろ　うん、いいだじょん。よくまとまっていると思うじょー。色もいいでしゅ。

らしゅう課長　じーっ（見ている）、あ〜っ、これDD倶楽部だよー。

↩千葉県／佐藤幸一・?歳　今回集まったCGのなかではいちばんと評価が高かった。DD倶楽部（他社のツール）で描いてあったので愛社精神を逆ナデしそうだったが、いいものはいいということでほぼ全員一致。ただ、梅麿RXだけは女の子じゃないからいやだと最後まで主張していた

↩山口県／芳野亜樹・18歳　梅麿RXが気に入っていた作品。キャラクタエディタで1ドットずつ、描いたそうで、さながら点描画のいきに達していると思われる。マンガ家のアシスタントならできるが、オリジナルで勝負しない限りピッツーの社員にはなれない、と課長はいう

➡新潟県／栗田和則・16歳　人物はよく描けているが、背景まできちんと描いてほしかったというのが、みんなの意見。投稿されるほとんどの作品が人物を描いて安心してしまって、背景まで描いてこないのが残念。背景を描いてやらないとキャラに動きがなくなってしまう

↩神奈川県／森貴之・19歳　これはスゴイ、指が骨折しているとは梅麿RXの診断。さすがにスーパーバイオレンスアクション好きの梅麿もデフォルメのしすぎ、デッサンの勉強をしたほうがいい、などのきつい発言。しかし、最後にカミナリの描きこみはいい、とフォローしていた

梅麿　す、するどすぎる。こまかいところまでよく見ているでおじゃるなー、さすがかちょー。

つぎによかったのは山口県・芳野の作品（左）。

ファンキーK　人間自体はうまいぜベイベー。色合いが女の子らしくて、好きだなベイベー。

梅麿　桂正和のイラストをCGにしたそうでおじゃる。

らしゅう課長　え、見ちゃったの。う〜ん残念だなぁ。

のぐりろ　練習として、他人の作品を参考にするのはいいけど、

↩神奈川県／渡部幼一・?歳　自分の型ができてしまうと抜けないから、とフォロー

投稿するときはオリジナルで勝負してほしいよね。正当な評価をくだせなくなるし……。

らしゅう課長　梅麿もな〜。

梅麿　し、失礼な。

出演			
梅麿ＲＸ	ファンキーK	のぐりろ	らしゅう課長

投稿大募集

①トビラの女の子…しばらくトビラCGは女の子ネタです。②ゲームのぞき穴…ウル技を送ってください。③通り抜けできます…症状を詳しく書いてください。④歴史の散歩道…再現したい史実を送ってください。⑤空想科学読本…ゲームをSF考証したレポートをお待ちしています。⑥CGコーナー…CGを送るときには最低グラフィックツールは明記してください。⑦新コーナータイトル未定…そのほかなんでもありです。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカをプレゼントします。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月は誰も信じないだろうけど、ポッキーを ➡

MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい！

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

今月は三国志Ⅱの特集。A4の封筒いっぱいにたまっていた投稿からえりすぐった4本を十分堪能してほしい。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか1つをさしあげています。

連続一騎討ち

一騎討ちを使って何も失わずに敵兵力を減らす技です。

武力の高い武将をできるだけ多く1つの国に集めます。そして、武将1人で攻め込んで一騎討ちを申し込み、相手が断ってきたら、すぐ退却します。これを繰り返せば自軍は無傷で敵兵力を減らすことができます。ただし、相手が一騎討ちを断ることを前提としているため、敵に武力の高い武将がいると成功しません。

なお、君主または太守が攻め込むとターンが終わるので、この作戦に参加させたいときは最後に攻め込みます。

(by天才軍師・福島県)

この投稿はとても多かったので、「天才軍師」という自己評価が正しいとすると、ストラテジーの読者には天才軍師がたくさんいることになる。最終的に2つ残ったうち、消印の早いほうを選んだ。こういうものは早い者勝ちなのだ。

別に試してみなくてもうまくいくことは明らかだが、シナリオ1、新君主(17国からスタート)、上級、史実モードで試してみた。実験では1回の一騎討ちで平均7%程度の敵兵を減らすことができた。

レベルが初級ならこんなだるいことをするよりさっさと普通に攻めたほうが早いと思うが上級モードはこの作戦に頼りたくなるほど辛い。なお、当然のことだが敵に武力の高い武将がいても一騎討ちで勝てそうな相手なら、まずその武将を倒してから残りの武将でこの作戦をやればいい。一騎討ちに負けてケガをすればもうその月は出陣できないし、ケガをしなくても兵が0になればまず出陣しないからだ。ただし、負けても兵が0にならないこともときどきある。

天才軍師クンは敵中作敵を使えば敵将を連れ帰ることもできると書いていたが、敵中作敵がそんなに簡単に成功するようならこんな作戦はいらない。

欠点は、この作戦を始めた月にとどめをさせないと敵が兵力の補充を行うので、その国を攻め取ったときの実入りが少なくなってしまうことだ。

ところで、ひと月に何度でも攻め込めることを利用した投稿は多かった。連続一騎討ちの次に多かったのが、敵兵力が1か月では攻めきれないほど大きい場合に強い武将を10人用意して1か月に2度攻めるというもの。しかし、これは何ら光るところがないばかりか、どちらかとい

12国

12国から20国に対してこの作戦を使ってみた

味方には呂布から董衝まで武力80以上の武将が6人いる

20国

これが20国のデータ。兵は多いが強い武将はいない

20国の武将の武力は蔡瑁(さいぼう)の75が最高だ

今月のプレゼント　今月は、採用者全員にテレカを送りたいが、ちょいネタは④ね。

えばむしろまずい攻め方で、ボツ。援軍が来る可能性がないという点のみ優れているが、どうしても援軍が来ると困る場合は連続一騎討ちで敵兵を減らして長期戦を避けるなどほかにいくらでも手がある。

では、どんな攻め方がうまいかということになるが、それは投稿を待つことにしよう。

—連続一騎討ち—

←呂布(りょふ)が蔡瑁に一騎討ちで勝ち蔡瑁がケガをして思うツボに

↑次に華雄(かゆう)が一騎討ちを挑むと敵兵54が去って行った

↑董衡(とうこう)まで一騎討ちを繰り返して敵は295の兵を失ったが、味方は米一粒たりとも失ってない

韓玄のおいしい技

←これが韓玄の治める21国の初期状態。武将も4人いるし国力もまあまあだが……

シナリオ4、韓玄(曹操でもいいかもしれない)、初級(中級以上でもいいと思う)で、いい武将をたくさん捕える技です。

①なるべく早く黄忠(または魏延)に19国を攻めさせる(兵力は適当)

②しばらくすると劉備は兵0の武将を出陣させ、空白地28国に退却させるので、兵0の武将が全員退却したら黄忠も退却する

③その月に別の武将で28国を攻める

④敵の城に隣接すると太守は退却し、出陣していない武将を捕えることができる

なお仮想モードのほうが後が楽。

(by諸葛亮の野望・福岡県)

人口	5930	民忠	54	相場	59
兵士	200	土地	65	名馬	17
金	215	治水	40	現役	4
兵糧	280	砦数	4	在野	0

↑君主韓玄の能力値は最低。特に魅力が12しかないのがとても痛い

↑楊齢で70徴兵して、黄忠と魏延に集める。商人がいたら米を50買っておくこと

初級(他は指定通り)で1回、上級で4回試したが、2度失敗した(どちらも上級)。1度は19国に攻め込んだ魏延が寝返ったためだが、19国を黄忠に攻めさせれば、まずこういうことはないだろう。もう1回は19国に兵0の武将がひとりもいなかったせいだ。兵士配分の初期値は劉備が100で他はすべてまたはほとんど10だが、たいてい1月に徴兵を行なうらしく兵0の武将がたくさんできる。ところが、このときはそれをやってなかったのだ。しかし、これはあらかじめ確かめれば防げることだ。

というわけで、次のような手順でやればかなり高い確率で成功するだろう。

1月　黄忠に馬をやる。楊齢で70徴兵し黄忠と魏延に100ずつ配分。魏延で米を50買う。商人がいなければ2月までに買う。黄忠は訓練。

2月　魏延に馬をやる。他は訓練。

3月　魏延に馬をやる。楊齢で19国に兵0の武将がいることを確認したら、黄忠で19国に金0米50で攻める。戦争が終わったら魏延で28国に金0米100で攻め込む。

1月・2月とも商人がいず、3月にいた場合は魏延に馬をやるかわりに米を買う。3月、19国に兵0の武将がいない場合はもちろん戦争を延期する。

劉備はしつこく同盟を結ぼうと言ってくるが、失敗例で劉備の徴兵が遅れたのは、これを断り続けたせいもあると思うので承知するほうがいいだろう。その場合はもちろん同盟破棄してから攻めること。なお、この作戦の後でも劉備は同盟を結ぼうと言ってくれるので、できるだけ敵対度を上げないようにしたほうがいい。19国に攻め込んだら、負けると困るので一騎討ちは断る。たいてい、関羽が攻撃してくるが、無視してひたすら城に近づくことを目指す(もしかしたら待機しているだけでもいいかもしれない)。できるだけ避けたほうがいいが場合によっては城に近づくために突撃してもいいだろう。城に隣接する1歩手前まで近寄れば、兵0の武将はほとんど出陣・退却するが、城に隣接している武将は退却しない。しかし、黄忠をその武将に隣接させれば退却するだろう。

兵0の武将がひとりもいなくなったら、隣接する敵武将がひとり以下になるまで城から離れ、退却する。兵糧が先に切れてしまうことはまずない。兵が63まで減ったことがあったが、それでも後で攻め込まれたりはしなかった。

このやり方だと敵の一斉攻撃によって武将を捕えることがあるが、捕えるより退却してくれるほうが都合がいいのでもし待機しているだけで同じ結果になるならそのほうがいいだろう。

28国では、城に隣接するまでもなく退却してくれる。上記のやり方だと兵数1～9の武将がいることも多いが、それでも同じ結果になる。初級で試したときなど、敵の同盟国から援軍が到着した上、訓練していなかったので機動力が2しかないのに幅3ヘックスもある川を渡らねばならずやばいかなと思ったら

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

↑劉備の治める19国には、関羽・張飛・趙雲を始め、武力90以上の武将がうようよいる。3月は兵0の武将がいることを確かめてから攻め込むのだ

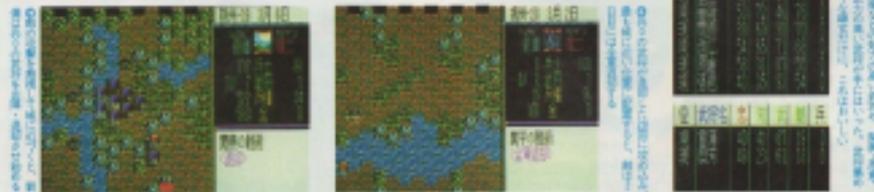
その途端に退却してくれた。なお、武力90以上の武将がいることも多いので一騎討ちは挑まないほうが無難だ。10人前後の武将を捕えることができ、むしろクズ武将のほうが少ないくらいだが当然ながらほとんどの武将の忠誠度が低い。一体何人の武将が残るのかと思って初級で1度、上級で1度、かなり先まで続けてみたが、上級で劉備にひとり引き抜かれた以外は忠実な家臣とすることができた。どの国も自国の武将の忠誠度を上げるだけで手いっぱい。

ところで、この韓玄という君主はどうしようもないクズ武将だ。特に魅力が12しかないのがあまりにも痛い。序盤では武将の忠誠度については下がらないようにするのが精いっぱいで上げることなどとてもできない。しかも、本国では民忠誠度も上げづらく、このゲームにおいて魅力がどれほど重要か思い知らされる君主といっていいだろう。投稿を読んでいると、新君主は武力を100にしている例が多かったが、魅力を100にするのが正解だと思う。もっとも、武力100にしても魅力は80にできるから大した差ではないかもしれない。

話は飛ぶが、戦国群雄伝では能力の低い大名で始め、自殺させて秀吉などに後を継がせるという投稿が何通かあった。そんなことをするくらいなら初めから能力の高い大名でやればよく、能力の低い大名や君主で始めたからには最後までその大名・君主でやり通すべきだ。

敵の攻撃を無視して城に近づくと、劉備は兵0の武将を出陣・退却させ始める

兵0の武将が退却した28国に攻め込み、最も城に近い位置に配置すると、敵は2日目には全軍退却する

糜竺・簡雍などの知力の高い武将や、関興・周倉・張苞などの武力の高い武将が手にはいった。武将集めに苦労しそうな韓玄だけに、これはおいしい

代理戦争

強国をコンピュータに攻めさせます。

兵力が強大な隣接敵国(例えば武将19人、兵1900人)を持つ自国に10人以上の武将と1000人以上の兵を置きます。ここで普通に攻めると兵500しか連れて行けない上、同盟軍もあてにならないので勝ったとしても被害は大きいでしょう。

そこで、この国を軍事国(もしくは全権委任)にし、先の強大な隣接敵国へ攻め込むよう指示します。常識では負けるはずですが、実際には近い月に攻め込んでほぼ100%勝利し、しかも自国被害は武将ひとりにつき兵力2程度で済みます。ただし、戦後処理はコンピュータが勝手にやるので捕えた君主を殺してしまうこともあります。

なお、コンピュータ同士の戦いは必ず「見ない」にしてください(初期設定かコマンド19)。

ところで、コンピュータ同士の戦争で攻撃側が負けることってあるんでしょうか? 僕は一度も見たことがありません。

(by佐伯直人・北海道)

そういえば、確かに攻撃側が撃退されるのを見たことがない。攻めれば必ず勝つというパターンだ。それはともかく、自分で攻めるよりコンピュータに攻めさせたほうが楽とは何てダサいゲームなんだろう。これでは戦闘シーンなどないのと同じだ。

写真は「連続一騎討ち」と同じ設定で試してみたものだが、原稿を書く段階でこれは投稿を十分理解してない例だということに気がついた。強い武将が1人しかいず、兵も350しかない国を十分な兵力でおまけに曹操との共同作戦までつけて攻めさせているのだ。これでは常識的にも勝って当り前。味方の被害が異様に少ない点だけは光っているが……。

そこで、「韓玄のおいしい技」と同じ設定で改めて試してみた。ターゲットは1か国しか持たない劉備の国で、武将16人、兵力1405を擁し、しかも関羽・張飛・趙雲(ちょううん)が健在でさらに武力91の武将が1人いる。これを攻め落とすよう指示した国は武将5人、兵力500の国、武力80以上の武将は1人しかいない。実は武力90以上の武将が4人いる国もあったのだが、あえてより弱い国で試してみた。なお、この国は劉備の国以外に隣接敵国を持たなかったということを付け加えておこう。また、韓玄の総合信用度は86で、曹操の敵対度は13、個別信用度は58だった。

さすがにこのままではいくら待っても攻め込んでくれなかった。しかし、曹操との共同作戦が成立するとその途端に兵400で攻め込み、圧勝してしまった。味方の被害はやはり武将1人につき兵2人のみだ。このとき不思議だったのは、曹操には順番が回らなかったはずなのに、攻め取った国に隣接するどの曹操の国の兵力も減った形跡がなかったことである。

また、共同作戦を申し入れず、兵100を持ちそれほど強くない武将を1人ずつ送り込むということも試してみたが、この場合は武将数8になった時点で5人の武将が攻め込み、やはり圧勝してしまった。失った兵力は判で押したように武将1人につき2ずつだった。

10国

10国に8人の武将と800人の兵を集めた

呂布・華雄を始め武力80以上の武将が5人いる

11国

こちらはターゲットの11国。兵力は352だ

張遼(ちょうりょう)の武力が91あるほかはあまり強い武将がいない

委任と戦争の結果

10国を委任し、11国を攻めるよう指示したところ、勝ったのは当然だが兵が4も残った

兵力の被害は各武将につき2しかなく敵兵は全滅、7人の武将を捕えた

戦後の10国のデータから見て金151、米1416で攻め込んだらしい

効率的な訓練

兵士を訓練するときは、まず再編成の命令にし、一度全員0にしてから配分し、再編成を終了します。すると訓練度が平均化されるのでむだなく訓練できるというわけです。

(by片山一洋・岡山県)

誤解されそうな話なので手順を箇条書きにしてみよう。

①再編成の命令に入る
②兵を全員0にする(ここで命令を終了させないこと)
③好きなように再配分する
④再編成の命令を終了する

こうすると、兵を持つ武将全員の訓練度が同じになるため、全員の訓練度が100になるまでの訓練回数が最も少なくて済むというわけだ。

この操作は、兵を持つ武将全員の訓練度が100のときに徴兵を行った場合など、最高の訓練度と最低の訓練度に大きな差がある場合に効果的だ。欠点は、担当者だけかもしれないが、ときどき操作ミスにより全兵力を住民に返してしまうことがあるということだ(少なくとも1000人くらいは住民に返してしまった)。長い目で見れば、この操作を行うのが効率的と言えるが、短期的にはそれがベストとは限らない。もし訓練度を落としたくない武将がいるなら、その武将の兵のみさわらないようにすればいい。また、各武将の訓練度にあまり差がないときはやるべきではないし、既に訓練度が100の武将も今月訓練度が100になる武将もいないような場合、この操作は翌月以降に延ばすほうが賢明(武将の出入りが全くないのならいつやっても同じだが……)。

また、応用として、ある武将の訓練度を早急に上げたい場合、その武将の兵を他の武将に移して訓練度最高の武将の兵を持ってくればいい。ただし、このとき決して2人の武将の兵を混ぜてはいけない。したがって、兵0の武将が作れないような状況ではこの操作は不可能だ。

つまり、訓練度は武将に対して設定される値ではなく兵に対して設定される値なのだ。だから兵を移動させれば訓練度も移動するし、兵を混ぜれば訓練度は平均化されるのだ。

訓練度89の兵が500人、訓練度0の兵が200人いる。平均訓練度は63.5だ

再編成の命令に入り、いったん全員の兵を0にして混ぜる

好きなように兵を再配分して再編成の命令を終了させる

再編成を終了後調べてみると全員の訓練度が63になっていた

今月の訓練により全員の訓練度が88になった。来月には全員100になるだろう

初期状態から単に訓練だけを行うとこうなった。平均訓練度は82、100はまだまだ

ちょいネタ伝言板

■三国志Ⅱ

★自国の周りに空白地はないが、隣接国の隣りに空白地がある場合など、金0・米0で攻め込んで退却すれば移動できる。

(by真田左衛門佐幸村・神奈川県)

★本国と属国に知力80以上の武将がいるとき、本国の命令の終わりで属国の武将を軍師にし、翌月最初に本国の武将を軍師にすれば軍師が2人いることになり、月に2人の知力を上げることができる。

(by風間智幸・神奈川県)

★三国志IIでも欠囲戦法が使える。つまり、1か国しか持たない国の隣りに1つだけ金0・米0の空白地を作り、その周りに空白地がないようにして攻めれば、敵は退却する国があるので比較的楽に勝てるし、敵の退却後は兵糧攻めで取れる。

(by村瀬広樹・千葉県)

★米を増やすバグ技もありましたが、臨時徴収をして民に米を100施すのを繰り返すだけでもけっこう国が豊かになります。人口の少ない国で特に有効です。※編集部注：臨時徴収すると総合信用度が5下がる。

(by若杉直樹・愛知県)

■水滸伝

★戦闘時に川を渡る必要があるが、操舵能力のあるものとないものがいる場合、操舵能力のあるものを川にいれておき、その上流を操舵能力のないものが渡るようにすれば、流される可能性が少ない。

(by荒井剛・富山県)

★作れる義兄弟の数は(10ーレベル)人です。(byXQTJX8GのJIS規格)

■戦国群雄伝

★シナリオ1・足利義輝でプレイすると、全兵力で攻め込んで元の国の兵が0になっても兵糧と武将さえ残っていればめったに攻め込まれない。ただし、限界はあるので早目に委任すべきだ。 (by青木和慎・埼玉県)

第15回 ■■■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

『ソリッドスネーク』の生みの親『キングコング2』の魅力を探る!!

映画と違っていてもいいじゃないか!!

「キングコング2」をご存知だろうか。今でもときどきあるがヒット映画の名前をかりてゲーム化したものである。おおむかしに「キングコング」という映画があった。モノクロだった。それから数十年後、再度映画化されたのが「キングコング2」である。

あの、派手な映画が大好きなディノ・デ・ラウレンティスのプロデュースによる派手なそれでいて中身に乏しい作品の一つである。とにかく彼は英語ができないという噂があるくらいで、映画の中身に関しては何もわからない。とにかく「当たる」というのがコンセプトなのだ。

そう、「デューン―砂の惑星」も彼のプロデュースである。監督はデビッド・リンチ。彼はその後、やはりラウレンティスのお金で「ブルー・ベルベット」というカルトっぽい映画を作っている。どうしてあの、派手で当たることしか考えていないラウレンティスがあのような(今度レンタルビデオ店で借りてみてみるとわかると思うけど)異様な絶対に売れそうもない映画にお金を出したのかはいまもって不明の闇に包まれてはいるが、何となく推理はできる。

まず、「砂の惑星」というのはいつ映画化されるのだろう、いやあれは映画になれば必ずヒットするだろうが映画化そのものが不可能だろう、とかなんとかささやかれていたベストセラー小説である。それを臆面もなくダサク映画化してしまったのである。デビッド・リンチは才能はあるはずなのだが、失敗作ばかりで、この「砂の惑星」でその連続失敗作の記録を伸ばしてしまった。しかも全世界の注視の中でである。ふつうの感覚の持ち主なら「あー悪いことしたなー」と思うはずである。

プロデューサーというのはもし作品が失敗に終わったら、それに協力してくれたディレクターや出演者達に悪いことしたな、と思うものなのである。なぜなら、その監督なり、出演者達の能力を最大限引き出せなかったのは自分の責任だと思う人種だからだ、プロデューサーというのは。自分がプロデューサーとしての活動をしているからこれは明らかだ。ま、中には彼らの無能力を宣伝して自らの責任逃れをするプロデューサーもいるにはいるが……。こういうのはプロデューサーの風上にも置けないわけで、本当に困ったものである。

と、まあそんなわけで、おわびのつもりでリンチの作りたい映画を作らせた、と。それはもう、当たるとか当たらないとかそういう問題を超越したとんでもない映画である。これにラウレンティスが口出しをしたとはとても考えられない。

とにかく、この「キングコング2」は映画「キングコング2」のゲーム化なのである。もちろんストーリーは違う。ゲームのほうはこんな具合。

⬆島に到着だよん！

⬆カエルの大群だよん！

⬆この石でやっつけるんだ

⬆最初のデカキャラだよん！

遠い記憶を呼び起こしてみると「なーんだ！」

ニューヨーク、世界貿易センタービル。キングコングは戦闘機の一斉射撃により、ついに墜落した……。誰もが皆、コングの死を確信した。しかし……。キングコングは生きていた。

ジョージア大の大学病院。人工生命維持装置によって8年間も無意識のまま生き続けてきたキングコング。病状は悪化の一途をたどり、もはや彼のオリジナルの心臓では生命の維持が不可能なまでの危機に瀕していた。キングコングの生命をさらに延ばす方法は唯ひとつ……巨大な人工心臓の移植以外ない。しかし、キングコングに手術するためには大量の輸血用血液が必要である。

エイミー女医をはじめとするキングコング医療チームは、唯一の希望である「第2のコング」の血液入手計画に全てを賭けた。「第2のコング」とは何か。ゴルネボ島に語りつがれるコング伝説の護り神……それが「第2のコング」とされているが、確認できたものは誰ひとりとしていない。

「コング伝説」……秘められた伝説が語る謎また謎。

若き探検家ミッチェルはエイミー女医の依頼を受け「第2のコング」を求めてゴルネボ島に旅立つ決意を固めた。

キングコング医療チームは、ミッチェルに全てを託し、人工心臓移植手術の準備を整えた。急げミッチェル！　キングコングの生命に危険サインが点灯している！　「コング伝説」をもとに「第2のコング」を見つけ出し、キングコングの生命を救え！

マニュアルのストーリーのところを丸写しさせてもらった。文章を考えなくてもいいのはありがたいがこれもけっこう骨の折れる作業ではある。

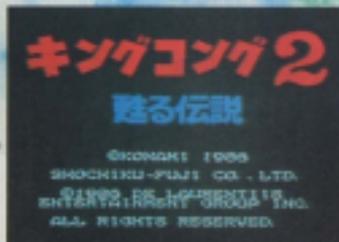
このゲームが出たのが、1986年。このときは某誌で大杉コミカなどと称してこのゲームをレビューしたものである。んとに長いよねー、この業界。もう8年になるもんね。8年ったら長いよな。大人になってからずーっとだもん。普通じゃないね。ま、いいけど。

そのときにはこのマニュアル全然変だと思わなかった。今、改めてしげしげと見ているとずいぶん変である。だいたいどうして意識不明になったキングコングを生かし続けなくてはならないのか？　生物学的な研究なら8年間の間に十分できるはずである。だろ!?

ディノにお金払ってる

いくら珍しい生物でも意識不明の状態でそんなに長生きさせる意味ってあんまりないのだ。もちろん、うまくすれば繁殖するとかそういう事情があるのなら話は別だが。でも、キングコング繁殖させてどうする、という意見もあるが。

あんなの飼ってたら、すごい金かかるもんね。それが100匹とか200匹とか繁殖してたらどうする。アメリカの国家予算食いつぶすかもしれない。だいたい逃げたりしたらエライ騒ぎだし。人命が危ないとかそういうレベルじゃない。町とか市が危機にひんしてしまうのだ。などなど。どうしてこういう具合にぶつくさいってるばかりなんだろう？って不思議に思う人もそろそろ出てきたのではなかろうか。あまりにも長い前振り。そうなのだ。前振りが長すぎる。

実は書くことがあまりにも少ないことに気がついたのだ。最初は「ソリッドスネーク」の元祖って「メタルギア」だったよねー、あれってけっこう面白かったしあれで行こうかということになったのだが、当たり前すぎて面白くない。もうひとひねり、と考えたらこの「キングコング2」が出てきた。コナミ初のRPG風ゲームで、確かに画面切り替えで平面マップを主人公キャラが動き回るという点でもいっしょ。敵によって攻撃方法をいろいろ考えなくてはならない、といった仕掛けも似ている。うん、あれしかない！　「キングコング2」ならむかしさんざん遊んだし、かなりはまっていたという記憶があったから、これはいける！　と思ったのだ。だが、これがいけなかった。

いざ、プレイしてみると昔の記憶がよみがえってきたのだ。そう、このゲーム、途中でセーブできないのだ。だから、MSXのモニターに張り紙をして朝方編集部を後にする、という悲惨な日々がよみがえってきたのだ。救いはキャラが死んでも何度でも簡単にコンティニューできるということ。これを信じて、ばしばしコンティニューをしながらゲームを続けていたのだ。とにかくエンディングを見るために。ギャー、とかアウーとか叫びつつやっとのことでたどりついた先に待っていたのは、し

クマクマ！

かし恐怖のマルチエンディングの罠だったのだ。

そう、この時期マルチエンディングというのが流行っていたのだ。マルチエンディングというのは最後が全部同じじゃつまんないかもしれない、という変なサービス精神が働いてエンディングのパターンを複数個用意してあるゲーム。ほんっとに！大きなお世話だよ!!

で、この場合はなんとコンティニューをした回数が何回以下でないと無事にコングを運び出せない、という仕掛けになっていたのだ。このチェックに引っかかったことはいうまでもない。確かヘリコプターでコングを運ぶのに時間切れでヘリは先に行ってしまったとかそんなのだったと思う。

このときの怒りををどう表現したらいいのか。確か再チャレンジしたとは思うのだが、当時の編集部ではMSX専門の編集部ではなかったのでMSXは2台しかなく、途中でマシンを引き渡さざるを得なくなってあきらめたのだ。

そういう暗い過去があったのだ、このゲームには。そんなこともすかっり忘れてしまい、面白かったことだけ覚えていたというのも間抜けな話だが、あとの祭りだった。

当時、このゲームのマップを描いてもらった南辰真氏には現在このページのイラストを描いてもらっている。違う編集部なのに不思議な因縁ではある。長年ゲームなんてものに関わっているといろんなことがあるものなのだな、というところで今月はおしまい。

剣道のおけいこかい？

FAN-NEWS

ロードス島戦記 福神漬（ふくじんづけ）

ハミングバードソフト
☎06-315-8255
発売中

媒体	2DD／FM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	3,800円

ロードス島戦記に、はまった人にはもちろんのこと、そうでない人でも十分に楽しめるゲームがコレ。とってもおとくなソフトだぞ。

ロードス島を心から好きな人にオススメのソフト

ロードス島戦記をすみからすみまで楽しんでしまおうというこのゲーム。ロードス島ファンにはたまらないソフトだ。肝心のゲーム内容はというと、4つに分かれている。1つ目は「16&25パズル」。これはその名の通りパズルゲーム。これがけっこう難しくて、ハマってしまう。2つ目が「みずのりょうのQ&A」。我らが水野良先生がロードス島戦記についてのいろいろな疑問を詳しく説明してくれる。3つ目は「サウンドギャラリー」。ロードス島戦記のサウンドをあますことなく聞かせてくれる。4つ目は「タクティカルゲーム」。これがこのソフトのウリでもある。ロードス島戦記と同じように戦闘を行うんだ。全16戦もあって、やりごたえ十分だぞ。とにかく今紹介したその4つを、じっくりお見せしていこう。ではでは始まり始まり。

↑4種類入っている。どれもロードス島戦記にかかわるものである

↑かわいいキャラがデモで登場

「16&25パズル」で頭のたいそう

4×4または5×5の絵をもと通りに戻すというゲーム。その昔ルービックキューブというおもちゃがあったけれど、このゲームはそれと原理は同じ。頭の体操にどうぞ。

←4×4のパズル。最初はこのようにちゃんとしている、絵が……

←上下左右にぐじゃぐじゃに移動されて変な形に。これをもと通りになおす

←これを上下左右に移動してもとの絵にもとす。攻略のヒントはスピコンだ!?

完成

←やった一完成だ。よーし次いってみよう、次どうぞー

←次の問題はこれか。気の短い人でも、がんばってやってみよう

←進んでいくうちに5×5も登場する。これはちょっと難しいぞ

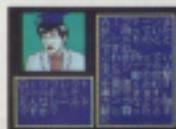
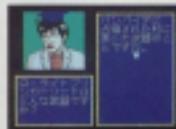
↑ロードス島戦記のディスクをもっていればさらにたくさんの絵柄で遊べるぞ

「みずのりょうのQ&A」で悩み解消

Q&A方式でロードス島戦記の質問に答えてくれる。かなり詳しく教えてくれる。けど、質問に答えてくれるといっても、あらかじめこの福神漬に登録されている質問にしか答えてくれない。キミの疑問がこの福神漬のなかに登録されていればラッキーなんだけどね。

↑次の問題はコレだ

↑最初の問題はコレ

↑その次の問題はコレです

名曲がずらり「サウンドギャラリー」

ロードス島戦記に入っていた名曲が登録されている。「バーン」から「じょきょく　はいいろのまじょ」まで全部で19曲、用意されている。その曲ごとに、その場のシーンを思い浮かべながら聞く人もいるんじゃないかな。ちなみにFM音源を内蔵していない機種にはFMパックが必要だぞ。

↑こんなにある

↑まだまだある

やっぱりなんといってもメインはコレ「タクティカルゲーム」

福神漬の最大のウリが「タクティカルゲーム」。これをやりたいがために福神漬を買った人も少なくないハズ。これはロードス島戦記と同じ戦闘が楽しめる。戦闘は16回連続で行われる。逃げることもできるが逃げると負けになってしまう。とにかく勝たなければならない。でも戦闘の後には体力をフルに回復してくれるし、死んだ仲間も、ちゃーんと生き返らせてくれる。1人でも生き残ればいい。この戦いにはロードス島戦記でキミが育て上げたキャラも登録させられるし、もちろんオリジナルのキャラも入っているぞ。

いよいよスタートだ。ユーザーディスクがあれば、戦闘の途中でもセーブができるぞ

キミが育て上げたキャラも使える

この人が国王だそうだ。16回も連ちゃんで戦うのはけっこうしんどいけど、いっちょがんばってみっかな。お国のために

戦いでこんなに傷ついてしまっても、ちゃーんと城には僧侶がいてなおしてくれる。次の戦闘にはまったくさしつかえない

登録キャラ・ラインナップ

ロードス島戦記をもっていない人のために、オリジナルのキャラが登録されている。このキャラでも十分楽しめる。その6人の勇士をここにじっくり紹介しよう。

セルフィス　Wa　148/148　100/100

ウォーリアーのセルフィス。魔法はいっさい使えないが、体力、攻撃力は抜群に優れている。

イシリオン　Kn　117/117　113/113

ナイトのイシリオン。攻撃力もまあまあって、さらには魔法も使える。成長すれば頼もしいキャラだ。

ヘプティス　Pr　149/149　145/145

プリーストのヘプティス。主に回復系の魔法を得意とする。体力もそこそこある。

フェルディ　Sc　124/124　103/103

スカウトのフェルディ。魔法は使えないが動きが素早い。弓を使っての遠距離攻撃ができる。

フィーナ　Sh　60/60　173/173

シャーマンのフィーナ。回復系以外の魔法はすべてOKという魔法のプロフェッサー。体力がないのが欠点。

ウィネール　So　103/103　163/163

ソーサラーのウィネール。シャーマンと同じく、回復系以外の魔法にたけている。

BATTLE1

ブリザードを決めた。まずは各キャラの特徴をつかむことが大事

2人の犠牲者を出したけれども、1回戦は難なく勝てた

BATTLE2

2回戦はけっこうつらい。相手のでかたをうまく研究して戦おう

今度は3人やられた。しかしなんとか勝つことができた

BATTLE3

回復魔法をつかうヤツだとかいるとやっかいだ

BATTLE4

4回戦開始。まだまだ先は長い。心してかかれ

バトルはまだまだ続く　全16戦を勝ち抜け！

FAN-NEWS

ファミクルパロディック2

ビッツー
☎03-479-4558
8月中旬発売予定

媒体	ROM 2M ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

コミカルタッチなシューティングゲームで有名なファミクルパロディック。その第2弾がいよいよ登場するぞ!!

ご存知ファミクルパロディックの第2弾もの!!

前作に引き続きファミクルー家が登場、大活躍するシューティングゲーム。パロディックという題名のように、各ステージの内容は、どこかパロっている。どっかで見たようなゲームだなと感じてしまうんだ。しかしこれがかわいくて、ついついみとれてしまう。かわいらしさに反してゲームはけっこうムズい。モジュール(オプションみたいなもの)の使いかたがカギだ。

◆各ステージのところどころにアイテムが出るぞ

かわいらしいマイシップはご覧の5つ

まずファミクルー家の家族構成を紹介しよう。パパのパビクル、ママのマミクル、子供のシルクルとミロクル、そしてかわいいニャンクルの5人。5人がそれぞれ特徴をもったマシンに乗っている。

ボレビュール号（パビクル用）

モジュールは対角線上に弾を発射する。ボタンを押して、モジュールの位置をかえても、弾の飛ぶ方向は変わらない。

マインマイム号（マミクル用）

左のモジュールからは左45度に、右のモジュールからは右45度に弾が出る。ボタンを押すごとに横、後ろ斜めに撃てる。

ダックスベリー号（シルクル用）

1つのモジュールから2発の弾が発射される。そのため命中率は高い。マインマイム号と同じように横、後方に弾を撃てる。

ピーピーケロル号（ミロクル用）

モジュールの弾は垂直にまっすぐ飛んでいく。ボタンを押すごとに左右、後方に弾が出る。いちばんノーマルな機体といえる。

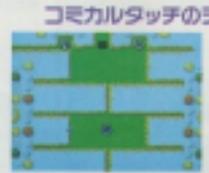
スィエルシャート号（ニャンクル用）

モジュールが自機の前にあるときは前方と左右に、横のときは上下に、後ろのときは後方と左右に弾が、広範囲に弾を発射する。

オプション操作が決め手、ボスキャラもユニークだ

ファミクル一家は5人それぞれ特徴をもったマシンに乗っている。ゲームを始めるまえに、どれか1機を選んで出撃する。マシンによって、弾の形が変わっているし、モジュールの攻撃方法が違っていたりするんだ。モジュールは、アイテムを取るごとに1つずつ付いていき、自機の左右に2機まで付く。このモジュール、操作方法がちょっと難しくて最初は思うようにいかないかもしれないが、そこは慣れるまでガマンだ。アイテムはモジュールのほかに、スピードアップ、ショットパワーアップがある。もらさず取っていこうぜ。

◆モジュールは自機を援護してくれる重要なもの。なんとしても取ろう

各ステージのどれもがコミカルだが、ボスキャラもユニークな攻撃をしてくる。けっこう意表をつく攻撃をしてきたりするので、ゲームが単調にならないところもウレシイ。

コミカルタッチのシューティングゲーム

◆左右4弾に分かれた壁がそれぞれ違ったタイミングで襲ってくる

◆これには驚いた。カウントダウンしてきて0になると爆発。前後左右に爆風がくる

◆口から敵が出現してくる。その敵をやっつけるとお金に変わるんだ

◆なんじゃいこいつは。ボスはまず弱点を探すことが大切。コイツはどこかな？

オプションをうまく使いこなそう!!

モジュールはボタンを押すごとにその位置を変えられる。位置だけではなく、弾を撃つ方向も変わってくる。臨機応変に使いこなそう。

◆◆◆モジュールの位置が前、横、後ろと変えられる。

FAN-NEWS

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

ビクター音楽産業
☎03-423-7901
発売中

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが選んだ3コース、54ホールを収録。これはとってもやりごたえあるゲームの登場だ！

本格派ゴルフゲームの登場!!

ストロークプレイ、マッチプレイ、スキンズ(ルールはマッチプレイと同様、獲得賞金額で勝敗を決める)はもちろんのこと、練習モードやコンピュータのタイプ(ジャック・ニクラウスをはじめとする9人)まで決められる本格派の3Dゴルフゲーム。

1:プレイ
2:各ホールの練習
3:ショットの練習
4:グリーンの練習
5:プレイモードの変更
6:プレイコースの変更
7:ゲームの終了

ゲームモードはご覧の通り。練習モードもついているなんてとても親切だね

レッドゾーンはオーバースイング。10の目盛りに分かれているブルーのスイングゾーン内でボールを打とう

ショット!!

10の目盛りはショットの強さを表している。うーん、ナイスショット！

パット!!

パットもショットと同じく3Dで行う。要領は同じだ。うーん、ナイスイン？

ジャック・ニクラウス特選18ホール

このゲームには3つのコースが収録されている。ジャック・ニクラウス特選18ホール、デザート・マウンテン(コチーズ)、キャッスル・パインズ・ゴルフクラブの3つ。各コース、18ホール用意されていて全部で54ホールも楽しめる。それではジャック・ニクラウスが選んだ特選18ホールをここに紹介しよう。

1 H　ペブルビーチの8番　PAR4

海沿いにホールが。バンカーに注意せよ

2 H　セントアンドリュースの14番　PAR5

高台にあるために風の影響を受けやすい

3 H　リビエラの10番　PAR4

林に囲まれたホール。小刻みに打とう

4 H　バルタスロールの4番　PAR3

ここも林に囲まれている。池がある

5 H　オーガスタの13番　PAR5

ロングコース。アプローチを正確に行え

6 H　ミュアフィールドの18番　PAR4

一見簡単そうに見えるがあなどれない

7 H　ペブルビーチの7番　PAR3

周りを海に囲まれている。風に注意せよ

8 H　オークモントの18番　PAR4

バンカーも厳しければグリーンも大変

9 H　セントアンドリュースの12番　PAR4

バンカーも少なく比較的ラクなホール？

10 H　オーガスタの10番　PAR4

ホール全体を林が覆っている。OB注意

11 H　メリオンの11番　PAR4

フィラデルフィアの西の田園地帯にある

12 H　オーガスタの12番　PAR3

中央を川が横切っている。パーは3

13 H　リビエラの18番　PAR4

バンカーは少ないけれど林が多いぞ

14 H　バルタスロールの17番　PAR5

バンカーがところどころにある

15 H　ロイヤルリザムの12番　PAR3

グリーン手前のバンカーに気をつけろ

16 H　オーガスタの7番　PAR4

バンカーに囲まれたところにグリーンが

17 H　セントアンドリュースの17番　PAR4

攻めて攻めてアンダーを狙おう

18 H　ペブルビーチの18番　PAR5

長ロングコース。けっこう難しいぞ

FAN-NEWS

マージャンしかく

麻雀刺客

日本物産
☎06-353-5211
発売中

媒体	×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	9.700円

日本一の雀師の腕前をねらって、裏の麻雀界から刺客が放たれた！　アニメキャラのパロディー版の美少女たちと戦う、麻雀ゲームの異色作だ！

裏の麻雀界の刺客を返りうちだ

ゲームセンター版で大人気だった麻雀ゲームがMSXに移植された。日本一の雀師であるキミを裏の麻雀界に引きこもうと送りこまれて来る刺客たちを、返りうちにするストーリーで、刺客たちは3回、下っぱの戦闘員たちは１回勝てば、つぎの相手に進めるというルールだ。対戦相手の女の子たちは、キミが勝てば脱ぐぞ♡

リーチのみでもアガリはアガリ

デートの最中に麻雀刺客があらわれた

最初に対戦する相手はハコ点のらんまだ

勝てば女の子が脱いでいく。ドキドキ♡

パワーでうつ!!

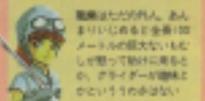
このゲームには、プレイヤーを有利にする２種類のパワーがある。ここ一番というときに使おう。

イーピンをツモると気迫ツモで、必要牌をツモる確率がアップ

イーソーをつもれば相手の当たり牌でも当たらない通しパワーだ

麻雀刺客

◀ 五人の刺客＋戦闘員の美少女たちだ！ ▶

裏の麻雀界からの正式な挑戦者である麻雀刺客。どこかのアニメ番組で見たことのあるような気がする美少女たちだ。腕前はなかなかてごわく油断は禁物。

ハコ点のらんま

最初の相手は喫茶店ウエイトレスのらんまことらん真理ちゃん。実は無差別格闘の達人で、お湯をかぶると男になるという事実はない

万棒のナウシーカ

職業はただの外人。あんまりいじめると全長100メートルの巨大ないもむしが怒って助けに来るとか、グライダーが趣味とかというウわさはない

マット使いのエミ

職業はマジシャン。魔法のステッキをまわして○ラリン○リカルと呪文をとなえると変身したりはしないはずだと思う

サイコロのマドカ

職業は不良気味の女子高生。優柔不断の男の子をめぐって妹みたいな女の子と三角関係になっているかどうかは、だれも知らない

投げ点棒のマミ

職業アイドル歌手。彼女の実家がクレープ屋を経営してるにちがいないと思った人は、かなり重症のオタクであると断言できるだろう

戦闘員

刺客になれない下っぱの女の子。キミをたおし名を上げたがる。

待ちぶせのクミ

一人めはアルバイターのクミちゃんが登場なのら〜

ふいうちのアイ

２人めのアイちゃん。ダマテンが得意技なのかな

闇うちのヒトミ

戦闘員の最後をかざってヒトミちゃんの大胆ポーズ

デ・ジャ

エルフ
☎03-5386-9022
8月10日発売予定

媒体	×6
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

エルフが放つひさびさのAVGは、考古学者が不思議な杖の謎を追うセクシー・アドベンチャーだ。

すべては不思議な杖からはじまった

主人公は、新人類的考古学者"はつしばりゅうすけ"。彼は、古代遺跡や自然界の超現象が大好きで、本を書いたりテレビに出演するなど、世間にもあるていど名の知れた学者だ。

そんなりゅうすけのもとに、ある日斎藤竜三という男が1本の杖を持ってやってきた。それは、長さにして1メートルくらいの木でできた杖で、手にする部分の下にはヘンテコリンな文字の書かれたリングがはめてあった。なんでも彼の話によると、この杖を手にいれてから毎晩のように金髪の美女に手招きされる夢を見るという。「なんかあの世に誘われてるみたいで気味が悪い」と斎藤。この摩訶不思議な現象に興味をもったりゅうすけは、相棒のがちゃ子とともに杖の謎に挑んでいく。

話がすすむにつれ登場する多彩なキャラに、二転三転するストーリー展開はホントおみごと。愛あり、ギャグあり、スリルありのAVG。はっきりいって、これは"買い"である。

日向雷造

日本考古学学会の最高責任者。なにかと、りゅうすけの邪魔をするイヤなジジイだ

本多美々子

通称、がちゃ子。りゅうすけのよきパートナーだ。彼女とりゅうすけの関係は……

これが問題の"杖"なのだ！

ジャジャーン！　これが斎藤の持ってきた問題の木の杖だ。下の写真からもわかるように、柄の部分には金色のリングが5つはめられている。美女に手招きされる夢を見るというこの杖の出どころは、とある骨董品屋。りゅうすけは、さっそくその店へと向かい話を聞いてみた。店員によると、この杖はガラス玉といっしょにエキゾチック(!?)なバアさんが売りにきたという。杖だけじゃなく玉まで登場。ああ、ややこし。

この杖には、いったいどんな秘密があるのか？

彼が依頼主の斎藤竜三だ

派手なカッコの骨董品屋のじいさん

エルフだからここまでやる！

いまや美少女ソフト界の横綱的存在のエルフ。この「デ・ジャ」も、これまで以上に力のはいった作品になっている。細か〜く描きこまれたグラフィックは、その数なんと170枚(//)。量も多けりゃ画面サイズもビッグで見やすさ抜群だ。もちろんシナリオや、音楽面においても心配ご無用。とにかく完成度の高いゲームに仕上がっているのだ。さらに、女の子の出るシーンやBGMを自由に見たり聴いたりできる大好評の「おまけディスク」もついてるぞ。

拠点となるのは考古学研究所。ゲームはジョイスティックでも操作が可能だぞ

グラフィックの質は天下一品なのだ！

ん!?

こいつの名前はケンヂ。う〜ん、どっかでみたことあるような……

もちろん美少女もでるでる♀

で、肝心の女の子はというと、これがまたすんばらしい。りゅうすけの助っ人役のがちゃ子をはじめ、たくさんの美少女たちが迫力のアングルでせまってくるのだ。キュートな女の子あり、イロッペー若奥さんあり、スチュワーデスありのよりどりみどり。男に生まれてよかった。

ほとんどオシリまる出しの女の子。はずかし〜！

大胆なポーズのお姉ちゃん。うひょ〜!!

この何ともいえない表情がいいねえ♡

こんな清純そうな子もぬぎぬぎしちゃう。はにかんだ表情がサイコーね♡

なかにはこんなのも……。ちなみに彼女は日向雷造の奥さんなのだ

ディスクマガジン・ファン

DMfan

（高校野球が始まって夏休みも半分終わり、残った宿題の山が恐ろしい。編集部では夏休み進行とかで地獄の忙しさの最中。DSも泊まりこみつづきなのだぞう。休みってなぜ忙しいのだろう？）

2DD DS#16

ディスクステーション16号／9月号

● ×2 MSX2/2+1,940円・発売中（毎月8日発売）
●コンパイル

⬆うさぎと月といえば、お月見でしょうか

9月号だから、DSのふんいきもすでに秋。表紙の女の子はうさぎで、手のひらでニコニコしているのがお月さま、というシチュエーション。ようするにお月見というわけだ。なかなか凝っているではないか。

さて、リードのところで最初に書いた、みんなが休みをとる季節は忙しい、というのが原因かどうかは定かではないが、今月のDSはややさびしい感じ。先月があまりにもパワフルな内容だっただけに、差がついてしまっている気がする。パッと見て、遊べるものがすくないのだ。ゼネラルプロダクツの『電脳学園シナリオ1』とMファン、それにいつもの連載シューティングの「ブラスターバーン」ぐらい。がんばれ、DS／

そこで、DSではマニュアルをスペシャルサイズの特大号にしてしまった。例の「もちもちぶんぶん」という読者のお便りの場をでかくしようということらしい。ひょっとするとキミのが載っているかもしれない。だとしたら、買ってみたくなるよね。うまいな、コンパイルさん。

そうそう、忘れてはいけない。新企画の「アリスは女の子？」という小説が入っているのだ。魔導物語の主人公のような元気な女の子、アリスが主人公。彼女は森のみんなから見ると男にしか見えない。だから男の子を主食にしているタツンダ城の魔女に食べられてしまうという。意地になったアリスはタツンダ城をめざすという話。読書の秋ならではの企画だね。

オンライン小説　アリスは女の子？ Ⓟ

短編の小説。アリスは森のみんなから男の子だから魔女にくわれる、といわれる。そこで魔女の住む城に向かう。

ソニー　らくらくアニメ Ⓣ

昨年の秋発売のＸＶについてたアニメ制作のおまけソフト。好評につき別売販売中。これはその宣伝。２+専用。

ゼネラルプロダクツ　電脳学園シナリオ１ Ⓟ

おたくといわれる人の証となる認定、およびそのための養成ソフト。アニメなどのクイズに答える。

コンパイル　ランダーの冒険PART-Ⅲ Ⓣ

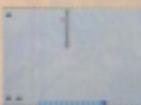
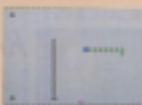
勇者ランダーの力をかりに、主人公アランが数々の冒険をするというまじめな本格的ＲＰＧ。今回はそのデモ。

MSX・FAN　サテライト３.３ Ⓟ

桃色のエサを食べて、そのぶん体長を伸ばすヘビ。だが、彼を阻止するものがビヨ〜ンと出る。操作がムズいぞ。

※Ⓓマーク……デモ
Ⓟマーク……遊べるもの

2DD ピーチアップ5

● ×2 MSX2/2+ 3,800円・発売中（奇数月25日発売）
●ももの木はうす

きっちり遊べるゲームが毎回入っているピーチアップシリーズ。今回の第5弾も、充実のオリジナルもの2本と、エルフの「フォクシー」のちょっと遊べるバージョンが入っている。

さて、今回は前号で紹介したときは、まだ内容がはっきりわからなかった「女子寮めぐり・シーソーでペロンチョ」を大きくとりあつかってみた。右にあるようなアクションゲームだったわけだ。遊んでみるとブロックくずしに似た感覚がある。

夏らしい、そしてなつかしい光景

フォクシー Ⓓ

エルフご自慢のエッチタイプ・シミュレーションのちょっと遊べるバージョン。なかなか◎!

アウターリミッツ Ⓟ

3D迷路を行く、正統派RPG。だが、ストーリーはエッチもの。かわいい女の子3人が主人公。

女子寮めぐりシーソーでペロンチョ Ⓟ

女子寮から、下着を盗み出すゲームと聞いて、いったいどんなはしたないゲームになるかと心配していたが、ももの木さんはやっぱり明るい。ビヨ〜ンとジャンプして、ペロッと取るというだけのいたって健康的な仕上がり。安心、安心。さて、主人公の2人組はシーソーを使ってサーカスの人よろしくねらった位置へ飛んだり、だんだん高く飛んでいって下着を集めるというぐあい。画面のフチにはねかえってくるところは、ブロックくずしを思わせる。なかなかおもしろい。

2DD ピンクソックス3

● ×1 MSX2/2+ 2,800円・発売中
●ウェンディマガジン

前号では、ほとんど何やら内容がわからない状態の紹介でもうしわけなかったが、製品が届いたので、紹介したいと思う。詳しくは各欄を見てもらうとして、そのほかには、ピンクソックスギャルの紹介、『ガルナ・ダダ』という同社の新作RPGのオープニングデモが入っている。このRPGは戦地で従軍看護婦として働くゆうが主人公。ある朝起きてみたら……!?

ノート部分が目次。カーソルで変わる

女子寮 マンジャラカギ穴のぞき Ⓟ

同じ種類や色のパイを集める麻雀。相手のひよこちゃんを0点においやれば、女子寮の部屋をかぎ穴からのぞかせてくれる。

新・クイズに答えてやふって見せてポン Ⓟ

こちらはまじめな一般常識クイズ。だから、真剣に問題と取り組んでしまう。でも、お母さんなんかに気軽に聞けないのが難点。

SFエロチックアドベンチャー「誰か…」Ⓟ

宇宙船のなかでコールドスリープからめざめた主人公。だが中身と体が一致していない。男なのに女の体なのだ。だから……!?

いーしょーくーはまだかいな!?

★人気ゲームの移植の事情を紹介／── 第2回

今月のお題

本当にそうなのかー？

移植希望ゲーム20 BEST

順位	※	ゲーム名	メーカー名
1	P	ソーサリアン	日本ファルコム
2	F	ドラゴンクエスト	エニックス
3	P	ポピュラス	イマジニア
4	F	ドラゴンクエストⅣ	エニックス
5	F	ファイナルファンタジー	スクウェア
6	P	提督の決断	光栄
7	A	グラディウス	コナミ
8	P	天下統一	システムソフト
9	P	大航海時代	光栄
10	P	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業
11	A	アフターバーナー	セガ
12	P	46億年物語	エニックス
13	P	シムシティー	イマジニア
14	F	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア
15	P	天と地と	コナミ
16	A	ファイナルファイト	カプコン
17	A	天地を喰らう	カプコン
18	P	斬（ざん）	ウルフチーム
19	P	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト
20	A	チェイスHQ	タイトー

■7月号アンケートハガキより
※Pは他機種のパソコン、Fはファミコン、Aはアーケードです。

堂々の連載第2回を迎えた新コーナー「いーしょーくーはまだかいな!?」。

今月のお題は「本当にそうなのかー？」という単純なもの。これは先月号を読んでいないと全然わかんないはず。そう、先月は各人気ソフトの移植の事情というか移植されない事情を紹介した。その理由の最有力なものがMSXのハードの制約によるものだった。ようするに、メモリがないとか、処理が遅いとか。でも、そんな理由信じられないのである。

どうして信じられないんだ、そんなこと当たり前じゃないか、という人がいる。そういう人とはお友達になりたくない。そう、常識なんてくそ食らえっ／　なのだ。いっとくけど常識なんて当てにして失敗したりしても誰も同情してくれないんだから。もちろん常識を破って失敗しても誰も同情してくれないかもしれないけど、このときには自分で納得できるでしょ。ところが常識とか人の意見でやったことは自分で納得できないんだ。ここが違うね。

さて、今月の移植希望ベスト20はこんなとこ。あいかわらず『ソーサリアン』が多い。そのほか『ドラクエ』『ポピュラス』などなど。かわりばえしませんね。ま、いいけど。『ソーサリアン』については先月のぱおぱおの発言を含めていろんな意見が飛び交っているのであとでまとめて紹介しよう。『大航海時代』とか、『天と地と』『46億年物語』なんかも上がってきている。『シムシティー』も初登場で13位。『アフターバーナー』も根強い人気ではあるな。でもあれって体感ゲームだからおもしろかったって気がするんだけどな。

『斬』とか『遙かなるオーガスタ』は下がった。

直撃インタビューなのだ

どうしてMSXに移植されないゲームが多いのか。それに対してメーカー側からはハード的な制約をあげるところが多かった。メモリが少ない、処理が遅い、などなど。MSXの特質を知るためにはMSXでゲームを作っているプログラマに聞けばいいのだ。そこで『サーク』の移植を担当したマイクロキャビンの中津さんに直撃インタビューを挙行したのである。先月号を読んだ人ならだれしも手がぐーになってしまうお答えがかえってきたのである。彼によるとMSXは少なくともPC-8801シリーズよりはメモリが多く使えるということである。これは、88がVRAMと通常のRAMを分けて使っているからで、この点ではMSXのほうが有利なのだ。

以下にそのインタビューで聞いた話を再現してみよう。

「88の『サーク』では、ゲーム進行中にしばしばディスクアクセスが入っているんです。で、MSXはディスクアクセス中には音が出なくなるので、そのディスクアクセスをいかにまとめるか、いかに少なくするかという点に苦労しましたね。それから、あとは大体グラフィックに関わることなんですが、まずMSXの256ドットモードでやると88と比べて縦横の比率が無茶苦茶（むちゃくちゃ）になるんです。ですから『サーク』の場合は512モードを使っているんです。そのほか画面の縦横比が違うからボスキャラが画面の外で動き回ったりなんてこともありました。だか

ら、グラフィックに関してはほぼ作りなおしといった感じですね。

グラフィックでも重ね合わせとかそういう点ではMSXのほうが有利な部分はたくさんありますよ。

メモリの制約はありませんでしたね。88よりグラフィックのためのメモリとふつうのメモリが分かれていないという点で、逆に有利でした」

んなとこかな。これで少なくとも88でできることならMSXにできないことはないことがわかった。

さて、お次はシステムソフト『ティル・ナ・ノーグ』。これは98からの移植をまさに進行させている真っ最中。「まずは88に移植をするのが先決。88に落としさえすれば、あとは楽なんですよ」と答えてくれたのはシステムソフトの顔ともいえる広報の木下さん。基本的に88でできることならMSXでほぼ可能という意見。

98など16ビット機からの移植はかなり大変だ、という点では2人とも一致していて、なんでもかんでもMSXに移植可能ではないけれど、少なくとも他の8ビット機で動くものはMSXで動かないわけはない、というのがとりあえずの結論。最終的には処理速度の点でどうしてもだめ、というのはでてくるものではあるが。

やっぱりそうだったのかー！

しかし、こういう結果は最初からわかってはいた。右の写真を見てほしい。とにかく容量が大きかったりグラフィックに凝ってるゲームでもMSXですべて動いているものばかりなのだ。やればできるはず、というのがこのページの結論だ。

ではどうしてMSXへの移植に消極的なのか。ひとえに人手不足なのだ。とにかく人がいない、というのがパソコン界の現状。もちろん、これはプログラマの話で、しかもみんな98とかをやりたがる、という状況らしいのだ。結果、MSXに習熟したプログラマの数が少なくなるわけである。もちろん、これがすべてとはいわないが、最大の原因ではあるだろう。

なんだか、深刻な感じになってしまったが、だから出口がないというわけではない。MSXには大きなメリットもあるのだ。それはMSXユーザーがかなり多くて、ソフトを出した場合メーカーにとっては十分ビジネスとして成立する、ということ。もっと簡単な言い方をすればMSXは儲かるということ。いくら売れても採算がとりにくい、という機種もあるのだから、これは大きい。もっともっとメーカーに圧力をかければ出る可能性は十分あるのである。

今月はこんなところで。

では、ここで、読者の葉書を紹介しよう。まず、先月号の「ソーサリアン」について「やらなきゃ死ぬというほどのゲームではない……」という発言に怒り心頭に発したという人だ。「これは読者の声を無視したライターの主観だと思います。これから先にチャートに出てきたソフトもその一声で消されてしまうのでは、と不安です。読者の声を尊重しメーカーに直接影響を与えられるようなものでなければこのコーナーの価値がなくなってしまいます。某ゲーム雑誌のように票が一定数に達したら、メーカーへ嘆願書を出すくらいの意気込みがあってもいいと思います」というもの。なにも読者の声を無視したわけではないんだけどね。そうとられたとしたらごめんなさい。でも、メーカーに出すつもりがないというのを知っているから、ああいった発言になったわけで……。でも、こういうお便りは読むとすごーく傷ついてしまうので、できればもうすこしやんわりと非難してくれないかなー、と思うわけだ。ひとつよろしく。

やればできるんだっ？

以下に4本のゲームの、MSX2版と他機種版の絵をならべてみたので見くらべてもらいたい。そうなのだ、まさに「やればできるんだっ」なんだよね！

光栄『三国志Ⅱ』の場合

PC-88 / MSX2

移植

システムソフト『ティル・ナ・ノーグ』の場合

PC-98 / MSX2

移植

※98版の画面はティル・ナ・ノーグⅡのもの

※MSX版ティル・ナ・ノーグは開発中のもの

マイクロキャビン『サーク』の場合

PC-98 / MSX2

移植

リバーヒルソフト『琥珀色の遺言』の場合

X68K / MSX2

移植

発売中のソフトを再チェック！

ON SALE

期間／6月15日から7月14日まで

オンセールの約半分がエッチ系。右下のJ＆P渋谷店の売り上げを見ると、これがまた売れてる。美少女ソフトの権威「ときちゃる」としてはうれしいかぎりである。

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2＋のソフトです。㊉はMSX2＋専用、●はMSX・MSX2/2＋のソフトです。◑はMSX2か2＋、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

6月

20日 リップスティックADV2（D：タケルでのみ販売）／フェアリーテール／6,800円
大好評だったエッチAVGのパート2。女の子いっぱい。

21日 魔導物語1−2−3（D）／コンパイル／8,800円♪
DSクリスマス号にはいっていた3DダンジョンRPGのバージョンアップ版。全3話構成で新しくなった。

25日 ときめきSESIL（D：タケルでのみ販売／タケルソフト／4,500円
闇の美少女軍団を倒すのが目的のすごろくAVG。いろんなタイプの女の子とサイコロふりふりしちゃお♡

28日 シェナン・ドラゴン（D）／テクノポリスソフト／6,800円
3つのストーリーが楽しめる美少女RPG。カードで敵と戦うというのが新しくてグー！

シュヴァルツシルトII（D）／工画堂スタジオ／9,800円
宇宙を舞台に繰りひろげられるおなじみのSLG第2弾。艦隊のかっこよさもゲームの魅力だ。

陽炎迷宮（D）／ハート電子産業／8,800円♪
3Dタイプの迷宮探検RPG。古代遺跡の謎をあばけ！

28日 トワイライトゾーンIV（D）／グレイト／7,800円
回をかさねるごとに過激になっていくトワイライトゾーン。今回は4人パーティ制でのRPGになり、108人にもおよぶ女の子と戦わなくてはならないぞ。

7月

6日 ディスクステーション8月号（D）／コンパイル／1,940円♪
毎度おなじみのDS。なんとHALノートのデモ入り！

11日 きゃんきゃんバニー・スペリオール（D）／カクテルソフト／6,800円
女の子となかよくなるための予行演習ソフト。ようはナンパSLGだ。

13日 ロードス島戦記・福神漬（D）／ハミングバードソフト／3,800円♪
ロードス島戦記のおいしいところを盛りこんだバラエティソフト。

14日 MSフィールド機動戦士ガンダム　プラスキット（D：タケルでのみ販売）／ファミリーソフト／3,500円
MSフィールド機動戦士ガンダム　プラスキット付（D：タケルでのみ販売）／ファミリーソフト／6,100円
以前発売されたMSフィールドのデータ集。ゲームのシステムとデータ集がセットになったものも発売になる。

ソフトなんでもベスト10

先月募集した「音楽がよかったベスト10」だが、いつもの月の倍ちかくのハガキが編集部にとどいた。ハガキには、「2面のどこどこの音楽がいい」とか「BGMモードの39番の曲が最高」などと事細かに書いてあるものがけっこう目立った。最近はFM音源対応のソフトもかなり増え、その質も格段にアップ。たかがゲーム音楽とバカにできないほどすばらしいものも多い。で、結果は右表のとおり。プレゼントの当選者は来月号で。

次回のお題は「はやく姿を見せてベスト10 PartII」。これは去年の11月号でもやったけど、秋から年末、そして来年にかけて話題のソフトがたくさんひかえている。そこで、みんながはやく遊びたいと思っているソフトを1〜3位までハガキに書いて送ってもらいたい。あて先は、〒105東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部「9月号なんでもベスト10」係まで（8月20日必着）。抽選で3名にMファンテレカを、1名に1位のゲームにちなんだ商品をプレゼントするぞ。

ロードがながい当選者：〈愛知県〉井戸一誓にロードス島戦記グッズを、〈埼玉県〉田村和之〈茨城県〉矢口周男〈東京都〉川船功〈和歌山県〉奥芝正宣〈新潟県〉治田弘樹にMファンテレカをプレゼントでぃ！

音楽がよかったベスト10

順位	ソフト名
1	イースII（日本ファルコム）
2	スナッチャー（コナミ）
3	サーク（マイクロキャビン）
4	ブライ上巻（リバーヒルソフト）
5	イース（日本ファルコム）
6	イースIII（日本ファルコム）
7	三国志II（光栄）
8	THEプロ野球 激突ペナントレース（コナミ）
9	ハイドライド3（T＆Eソフト）
10	ジーザス（エニックス）

⇧1位はダントツでイースII。イースとイースIIIも5位と6位にランクインし、ファルコム強しを見せつけた。スナッチャー、サーク、ブライなどにまじり、激ペナが8位に登場。意外だったけどわかる気もする

J＆P渋谷店売り上げベスト10

		ソフト名
1	—	ディスクステーション8月号
2	—	魔導物語1−2−3
3	—	クォース
4	—	きゃんきゃんバニー・スペリオール
5	—	三国志II
6	—	ドラゴン・ナイト
7	1	SDガンダム ガチャポン戦士II
8	3	サウルスランチ VOL.1
9	—	ペロンチョ身体検査
10	7	ロボクラッシュ

⇧DS8月号、魔導物語1−2−3でトップ2を独占したコンパイルは今月も元気だ。注目したいのは、4位、6位、9位にそれぞれエッチソフトがはいったこと。いまやエッチがトレンドなのか（7月18日調べ）

協力：J＆P渋谷店、J＆P町田店

ベスト10 応募券 ⑬

超新作ソフト紹介！
COMING SOON

よい子のみなさ〜ん、夏休みの宿題はすすんでるかな？ 暑いからといって海やプールにばかり行っててはダメだぞ。たまには家でMSXしましょうね。というわけで、今月はいつもの超新作紹介にくわえ、年末発売予定のゲームを4本先取り。年末までまちきれない人のために出血大サービスなのだ。カミングスーンを読んでスタミナつけてね！

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

おなじみランダーシリーズの3作目
ランダーの冒険PART-III
闇に魅せられた魔術師

■コンパイル
■☎082-263-6165
■9月下旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

DSスペシャル号で好評だった『ランダーの冒険』シリーズの第3弾がいよいよ登場するぞ！ 敵との遭遇がアクション感覚で楽しめる、RPG初の"料理"コマンド、おまけは業界初のNGディスクなどなど、楽しい要素がいっぱいつまって、これは買いだね！

はやくもコンパイルの新作の情報が飛びこんできた。

この『ランダーの冒険PART-III』はフィールドを歩きまわるタイプのRPGで、いままでのランダー・シリーズの第3作目にあたるもの。これまでにみられたコミカル路線のゲームとはちょっとちがい、意外とマジメ(?)なつくりになっているのだ。

剣士として育てられた主人公アランは、20歳をむかえたとき、父親からキングオークという化け物退治を命ぜられた。アランは洞くつに乗りこみ、見事にキングオークを倒すことに成功。

「よいしょ、よいしょ」と岩を押す主人公。もちろんそれにあわせて岩は右に動いていく

ゲームの最初の部分。会話をしている2人の顔が表示される。右のウインドウは各種パラメータの値

そんなおり、アトラス城の王様が大切にしていた5つの宝石が、何者かに盗まれたという情報が流れた。アランは、グレインという助っ人をつれ宝石探しをすることに……というお話。

ゲームはコマンド選択式で、経験値とお金をかせぎ、レベルアップさせていくという一般的なもの。だけど、このゲームならではの機能もいくつかある。おもしろいのは"料理"というコマンドで、食料を持っていればこのコマンドによりHPやMPを回復させることができるのだ。このほかにも、敵がシルエット表示だったり、戦闘時に敵の特性を考えそれに合った攻撃をしなくちゃいけないとか、それなりの戦術が必要となる。一見、すごく難しそうに感じるけど、前作よりスケールアップし、よりおもしろくなったってことだ。随所におりこまれたアニメーションや、NGディスク(これまたスゴイらしい！)というオマケがつくなど、コンパイルならではのサービスも忘れてないぞ。

敵はこんな。ぶつかると戦闘にはいる

戦闘中の画面。レベルを上げるのだ

〈倉庫番がまたまた復活／〉パズルファンにうれしいお知らせ。『倉庫番リベンジ　ユーザー逆襲編(仮称)』が年末を目標に制作されている。これは、現在発売中の『倉庫番パーフェクト』のエディット面集で、ユーザーがつくった面をひとまとめにしたものだ。発売元や価格はまだ未定。まだまだ、このソフトに収録する面を募集中ということだから、キミも応募してみては？

究極のオタクイズ第2弾!
電脳学園II ハイウェイ・バスター!!

■ゼネラルプロダクツ
■☎0422-22-1980
■9月10日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	8,800円
ジャンル	クイズ

メーカーより

9月10日に「電脳学園II　ハイウェイ・バスター!!」が全国一斉発売予定です。カバーデザインも他機種版より一新して、超カッコえ～版でお目見えしますので、どうかお楽しみに。「電脳学園III　トップをねらえ」は11月ころの予定。ただいま、電脳学園シリーズでゲーム化希望作品のリクエストも受付中。ナ○ィアやサイ○ビも候補か!?

全国のアニメファンを狂喜乱舞させた「電脳学園」の2作目「ハイウェイ・バスター!!」が9月10日にでることになった。

今回も、新田真子、明貴美加、菊池通隆というアニメマニアにとってはヨダレものの作家がキャラデザインを担当。ここに載せたグラフィックはまだ開発中のものだが、「MSXでよくぞここまでやった!」と拍手を贈りたくなるほどキレイだ。

↑カワユイ婦警さんとクイズで対戦

ゲームシステムは前作とほぼ同じで、女の子を捜す"アドベンチャーパート"と、その女の子とクイズで対決する"クイズパート"の2部構成。問題は、バイクや車に関するものがどっさり。正解率が80%以上だとプレイヤーの勝ちとなり女の子たちが服をぬぎぬぎ♡、プレイヤーを快楽の世界へと導いてくれるのだ。対戦相手は全部で3人。この美少女たちのすっぽんぽんを見られるかどうかはキミのオタク度にかかっているのだ。

↑交通法規の問題をクリアすれば……♡

←第1の難関の婦警さんをクリアすると、2番手峠の女王のおでまし。それにしてもホントにきれいな画面

新生ディー・オーのデビュー作
エクスタリアン

■ディー・オー
■☎0466-28-7477
■8月下旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

記念すべきディー・オーのMSXデビューソフトです。すでに発売中のPC－98、88版をこえたキレイなグラフィックが魅力的! もちろん、きちんとHしてきちんとRPGしているからご安心を。さあ、キミはさらわれた女の子たちを助け出すことができるか？ この遊園地はオイシイぞっ!!

ディー・オーのデビュー作となるこのゲームは、遊園地を舞台に繰り広げられるちょっとエッチなRPGだぞ。

ある町で15歳から25歳までの女の子が次々に蒸発するという"連続美少女失踪事件"が起こった。3日間に20人もの女の子が消えたこの事件だが、じつは彼女たちは町はずれの古びた遊園地に監禁されているらしいという情報が流れ出した。プレイヤーは週刊誌の記者となり、その真相をつきとめるため遊園地に乗りこむことになる。

遊園地内は不気味なエイリアンがうようよ。こいつらを倒しながらプールやお化け屋敷、ジェットコースターなど数々のアトラクションをまわっていく。そして、あちこちに捕らわれている女の子たちを助けていくわけだ。キュートな女の子とは対照的な、グログロぐろいエイリアンが見ものだぞ。

↑戦闘シーンの画面。エイリアンが怖い

↑およよ、女の子がしばられていたぞ♡

←どうだ、このかわいさ。ピンクの髪、うったえかけるような目、キュートなメガネ……まさに美少女だぜっ♡

お話だけでもいいですか？

〈3Dプールのその後〉7月号カミングスーンで先取りした「3Dプール」の開発が着々とすすんでいる。緑一色で見にくかったグラフィックも、現在イギリスでカラー化してるとのこと。ただ、発売日や価格など、細かいことについてはまだ決まっていないため、発売にはもうすこし時間がかかりそうだ。

秋から年末年始にかけて、話題作がテンテンてんこ盛り。そのほとんどが他機種からの移植なのだが、このさい、そんなことはどうだっていい。というわけで4本をチェック。

年末 銀河英雄伝説Ⅱ

■ボーステックより年末発売予定
■媒体：ディスク／FM音源対応
■対応機種：MSX2/2+ ■VRAM：128K
■価格：未定

宇宙を舞台にしたSF・SLG。今回は、戦闘シーンのときにそれぞれの部隊数をあらわす3Dグラフを表示したり、新しいコマンドを追加したりと細かいバージョンアップがなされる予定だ。開発自体もまだまだなのでくわしくはわからないが、シナリオも一新、銀英伝ファンにとって待ちどおしい2作目だ。

画面写真は98版。おなじみのキャラが！

3Dグラフがついてわかりやすくなった

9月 大航海時代

■光栄より9月下旬発売予定
■媒体：ディスクおよびROM／FM音源対応
■対応機種：MSX2/2+ ■VRAM：128K
■価格：ディスク 9,800円／ROM 11,800円

当初は年末発売予定だったが、なんと9月に出ることになった。16世紀初頭の世界を舞台にした海洋SLGで、帆船艦隊の提督になり、最高位の爵位獲得をめざすというスケールの大きなゲームだ。突然の発売決定で、今月は写真1点しか載せられなかったけど、来月号ではドーンと紹介するからお楽しみに。

サウンドウェア付きは、ディスク版が1万2200円、ROM版は1万4200円の予定

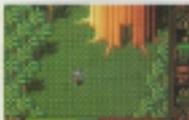
できたてのホヤホヤのMSXの画面だ！

年末 サークⅡ

■マイクロキャビンより年末発売予定
■媒体：ディスク／FM音源対応
■対応機種：MSX2/2+ ■VRAM：128K
■価格：未定

グラフィックがウリのアクションRPG。この「Ⅱ」ではどうか。まずジャンプする、そして剣で突くという2つのアクションが加わる予定。スクロールも8方向になり、グラフィックもよりリアルになるそうで、先に出る88、98版とあまり変わらず移植されそうだ。前作で残されたままの謎も解決するか？

画面は88版。人間と木の大きさに注目

キャラクタはよりアニメっぽくなった

91年1月 ファンタジーⅣ

■スタークラフトより91年1月発売予定
■媒体：ディスク／FM音源対応
■対応機種：MSX2/2+ ■VRAM：128K
■価格：9,800円

『ファンタジー』シリーズといえば、超難解トラップがいっぱいのRPG。1年以上もの沈黙を破り、ついに4作目が発売されることになった。今回は前作「Ⅲ」から20年後の設定で、魔王ニカデモスの死後の話。シナリオには定評のあったゲームだから、とにかく発売日が待ちどおしい今日このごろである。

これは98版の画面。細かいね

ゲームの進行状況を教えてくれる女性

〈大航海時代が突然発売に／〉上でも書いたけど、光栄の新作『大航海時代』の発売が9月下旬に決定した。以前から年末発売といわれていただけに、締め切りまぎわに飛びこんできたこの情報にビックリ仰天。とにかく、ゲームについてのくわしい情報は来月号で。いまからワクワクしながら待っていよう。

ソフトハウスのウチにもいわせてください 拡大版!!

小さいスペースながらもソフトハウスの近況がわかるこのコーナー。新作をだしていないソフトハウスのいいわけの場(!?)でもあるのだ。今月も先月同様の拡大版で登場だっ!!

クリスタルソフト

先月号はカミングスーンのトップで、そして今月号では巻頭ページで『クリムゾンIII』をご紹介いただき感謝感激! ご安心ください。『クリムゾンIII』は、その期待を裏切らない最高のできです。MSXユーザーのみなさま、本当にお待たせいたしました。

光栄

リコエイションゲームの第2弾『大航海時代』MSX2版は9月の発売予定です。シミュレーションとロールプレイングの2つのおもしろさをミックスした、光栄独自の何回でも楽しめる新しいジャンルのゲームです。どうぞご期待ください。

シャノアール

シャノアールのマスコットのくろちゃん(メス猫)は、最近また太りはじめ、昼間から「ちくわをよこせ!!」とウロウロしています。忙しいなか、ちくわをチギッては投げ、それをくろが追いかけるちくわ体操をしています。おかげ(!?)で開発は遅れています。

T&Eソフト

ネタがないので個人的な近況報告をします。ちょっとまえに8ミリビデオ(パスポートサイズのぢゃないよ。CCD－V700ってやつね)を買いました。でも衝動買いだったので、もうホコリをかぶって鎮座しています。うーん、情けないなあ……。　(Y)

デービーソフト

日本全国、夏真っ盛りですが札幌はこの季節さわやかで最高です。仕事も進む進む……。MSXユーザーのみなさま、お元気ですか?　大変ごぶさたしておりますデービーソフトです。ただいま充電中だけど、がんばってますんでよろしく(遊んでないってば)!

ハミングバードソフト

あなたは忘れていませんか?『ロードス島戦記・灰色の魔女』と『ロードス島戦記・福神漬』をセットで遊ぶととても楽しいことを。MSX2版『福神漬』は、7月13日(金)に発売されたから、売り切れるまえにお店へ走るのだっ! 3,800円だよ。

ハード

こんにちは。ソフトウェア業界の未来をになう零細企業・ハードです! 『ペロンチョ身体検査』はもう遊んでいただけましたか?　たかがHソフト、されどHソフトです。世間さまの冷たい眼にもめげず、今日もハードはがんばってます。応援よろしくネ♡

ホット・ビィ

MSXではここんとこ、ごぶさた気味のホット・ビィでやんす。とはいえ、なんにもしないでボーッとしているわけではありません。ただいま、アメリカの激おもしろソフトの移植などもふくめ、おいしい企画を練りまくってますので、もうチョットまっててね。

マイクロキャビン

わぁーい、『サーク』の人気はまだつづいてるのに、もう『II』がでるじゃんか。う、うれしい。でも発売は年末だから、それまでは『サーク』をいとしもう。MSX版はさらにおもしろくなりそう。まだ秘密だけど教えてあげようかな。へへへ、それはね……。

もものきはうす

安田桃子です。7月25日にでた『ピーチアップ5』は買ったかなー?　目玉は近未来東京を舞台にしたSFアクションRPG『アウターリミッツ』ドキドキです。『女子寮めぐりシーソーでぺろんちょ』は、Hです。先取りプレイはエルフの『フォクシー』です。

追跡 COMING SOON ダンジョンハンター

はじめは3月発売予定だった『ダンジョンハンター』。2月号で紹介してから7か月、まだ発売になっていない。そこで、今月はこのソフトを追跡することにした。

「光線銃(プラスXターミネーターレーザー)とダンジョンハンターはできてるんですけど……」と、アスキーの小池さん。「ですけど」のあとの「……」の部分が知りたい知りたいっ。

「じつは、ダンジョンハンターと同時発売を考えていたソフトが2～3本ありまして、その開発がおくれてるんですよ」(小池さん)。同時発売のソフトとは、クレー射撃など光線銃を使って遊ぶソフトのこと(2月号P.120のダンジョンハンターの記事参照)。これさえ出来あがれば、8月下旬にも発売できるんだそうだ。

「でも、秋ごろになってしまうんじゃないかと。みなさん、ゴメンなさい」(小池さん)。

本誌4月号で紹介したときの画面写真。実際にみんなが遊べるのはいつになるか?

アスキーさん、Mファン編集部にも発売を心待ちにしている者(写真の男)がいるんでよろしく。

発売が待ちきれない編集部員Hは、このカッコで毎日ふらふらしている

お話だけでもいいですか?

〈縮小追跡カミングスーン『雀ボーグ　すずめ』の巻〉6月発売予定だった『雀ボーグ　すずめ』は、開発がちょっとおくれぎみ。ポニーテールソフトの片山さんの話によると、現在最後のツメにはいっているそうで、8月中旬には店頭にならぶ予定だそうだ。あのキュートなすずめちゃんにも、もうすぐ会えるぞ。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号の意味は下のとおりです。
無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
8月	3日	麻雀刺客(D)/日本物産/9,700円♪
	6日	ディスクステーション8月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	7日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説(D)/日本ファルコム/8,700円♪
	10日	デ・ジャ(D)/エルフ/6,800円
	11日	サウルスランチVol.2(D)/ビッツー/3,400円♪
	中旬	MIDIサウルス(R+D)/ビッツー/19,800円
	中旬	ファミクルパロディック2(D)/ビッツー/6,800円♪
	中旬	MUSICエディタ音知くん データ集Vol.1、Vol.2(D:タケルでのみ販売)/タケルソフト/各2,500円♪
	中旬	雀ボーグ すずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円
	下旬	スーパーピンクソックス(D)/ウェンディマガジン/5,800円♪
	下旬	エクスタリアン(D)/ディー・オー/6,800円♪
	下旬	宇宙翔けるビジネスマン(D)/全流通/6,800円
9月	7日	ディスクステーション10月号(D)/コンパイル/1,940円♪
	8日	MSX・FAN10月号(本)/徳間書店/価格未定
	10日	電脳学園II ハイウェイ・バスター!!(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円♪
	上旬	晴れのちおおさわぎ!(D)/カクテル・ソフト/5,800円
	21日	ミスティVol.5(D)/データウエスト/5,000円
	21日	世界でいちばん君がすき!(D)/カクテル・ソフト/5,800円
	26日	ピーチアップ6(D)/もものきはうす/3,800円♪
	下旬	大航海時代(R)/光栄/11,800円♪
	下旬	大航海時代(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円♪
	下旬	大航海時代(D)/光栄/9,800円♪
	下旬	大航海時代(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
	下旬	ランダーの冒険PART-III(D)/コンパイル/7,800円♪
	下旬	星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円♪
	?	夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
	?	天使たちの午後・番外編III(D)/ジャスト/8,800円
10月	8日	MSX・FAN11月号(本)/徳間書店/価格未定
	9日	ディスクステーション10月号(D)/コンパイル/1,940円♪

11月以降と発売日未定

- 火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
- フリートコマンダー2 黄昏の海域(D)/アスキー/価格未定
- ●ダンジョンハンター(R+プラスXターミネーターレーザー)/アスキー/9,800円
- ランスII 反逆の少女たち(D)/アリスソフト/6,800円
- RAY・GUN(D)/エルフ/6,800円
- エメラルド・ドラゴン(D)/バショウハウス、グローディア/8,800円♪
- ランペルール(R)/光栄/価格未定♪
- ランペルール(D)/光栄/価格未定♪
- 天と地と(D)/コナミ/価格未定
- 雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
- タッグ・オブ・ウォー(D)/ザイン・ソフト/価格未定
- ティル・ナ・ノーグ(D)/システムソフト/8,800円
- 麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定♪
- ファンタジーIV(D)/スタークラフト/9,800円♪
- クォーター・スタッフ(D)/スタークラフト/9,800円♪
- 電脳学園III トップをねらえ!(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円♪
- サイレントメビウス(D)/ゼネラルプロダクツ/14,800円♪
- 倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
- センターコート(D)/ナムコ/価格未定
- ●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
- ビバ・ラスベガス(R)/ハル研究所/価格未定
- スコアサウルス(D)/ビッツー/価格未定
- シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/価格未定♪
- 聖戦士ダンバイン(D)/ファミリーソフト/8,800円♪
- 無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
- エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/価格未定
- 銀河英雄伝説II(D)/ボーステック/価格未定♪
- ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
- サークII(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
- 3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
- エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
- プロの碁PART3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円

この情報は7月23日現在のものです。

★『対局三連星』(マイティマイコンシステム)は、発売延期になりました。

今となっては、なにがわたしをここに誘いこんだのか思い出すこともできない。ただ、「このゲームは無断で楽しむ他、個人で法律その他できません」という謎のフレーズが妙に頭にこびりついている。

＊

東京・秋葉原の昭和通り口を出て、メシメリ街道を歩いていくと有名なエグゾポタミー砂漠が南に広がっている。砂漠の真ん中にある本質テレビの地下に入り、いくつもの階段を降り、いくつもの階段を昇ると、いやに柔らかいものばかり作っている「ハード」という固い名前のソフトハウスに出る。

＊

「こりゃどうも」

ハードの広報担当でもある芸術家・さっぽろモモコさん(関西出身)のあいさつはいつもこうだ。とはいえ、わたしははじめて会った。

「こりゃどうも」

わたしがあいさつを返すと、こりゃどうも、こりゃどうも、こりゃどうも、こりゃどうも、こりゃ……ほかの2人も加わって、3人でエコーのように「こりゃどうも」をくりかえした。

左から、明さん、さっぽろモモコさん、サグール股倉さん。下は3人の名刺。テクノポリスやMファン編集部では、ハードのベロンチョチームの名刺を1セットそろえるのが流行している

＊

ほかの2人のうち1人が、開発部総合責任者のサグール股倉さん。変わった名前だが、ネパール生まれの日系2世の方らしい(未確認)。もう1人は、明さん。アキラさんじゃなくて、ミンさんと読む。体が弱くて1週間おきに下痢をする体質だそうだが、それがどうした。

＊

3人は、革命的な作品、10倍(ハード社比較)はおもしろいといわれる「ベロンチョ身体検査」の主要メンバーである。このソフトは、ちょっとカゲキなパソコン♡プレイングマガジン、月刊テクノポリスの第1回ベストタイトル賞を勝ち取った。べつにこの賞に権威があるわけではないが、以下、EDITORIAL WEATHERに続く。

問題のシリーズ第1作"ベロンチョ身体検査"のパッケージ。「このゲームは無断で……」というフレーズが左下。写真と写真の谷間にあって見たものを幻想の世界に誘うのだが、見えないだろう

EDITORIAL WEATHER

きわめて異例

だが、クリップの続きだ。今回の取材先を♡ソフトハウスのハードにしたのは、ベロンチョのパッケージのすみに「このゲームは無断で楽しむ他、……」という不思議なフレーズが堂々と印刷されていたからだった(デザインもフレーズも玉手さんというシャンプーみたいな名前のデザイナー兼漫画家の仕事だそうだ)。

ベロンチョシリーズ第2弾『ベロンチョ温泉旅行』は宇宙ものSF・RPGエッチだそうで現在開発中だそうだ。あ、もうスペースがない。でも、ベロンチョのすべてのグラフィック、イラスト、音楽(別名で)、広報を担当している、さっぽろモモコさんにかって に励ましのお便りを出そう！

〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19 福原トータス204 ハード内 さっぽろモモコさま係

次号10月号は ファンダムもFM音楽館も、まとめてプログラム大特集！ **9月8日発売！**

AD INDEX

〈発売〉徳間書店 〈発行・編集〉徳間書店インターメディア株式会社■PUBLISHER＝栃窪宏男■EDITOR＝山森尚■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋鴇田洋志＋引田伸一＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝川井田茂雄＋川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋諸積康一＋山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝高田陽＋田奈由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝井沢俊二■EDITORIAL DESIGNERS＝井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈渡部孝雄＋釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦＋井上美香■ILLUSTRATORS＝しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋南民真＋成田保宏■COVER ARTIST＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井清道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・井橋紀代子・藤木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1990 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089-9